

# TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

BITTI-kirjat

## PELIT 1989

Hinta 39:—

KEVÄT

YLI **100**  
PELIARVOSTELUA  
MUKANA MYÖS  
HUIPPU-UUTUDET

JOYSTICKIT  
KAUTTA AIKAIN

PD-PELIEN  
PARHAIMMISTO

PELIVINKKEJÄ  
JOKA MAKUUN

SCIFI JA PC  
● ROOLIPELAAMISEN JUHLAA

PURE NURMEA — jalkapallopeleiden MM-kisat  
TV-SARJASTA PELIKSI — kumpi parempi?  
DINOSAURUSTEN VASTAISKU  
— pelikonsolit syväluotauksessa

828475-89-01



9 770 84 482017



# VUODEN TIETOKONE ATARI 1040 ST

Nyt myös suomalaisia ohjelmia.

Kansainvälinen ammattilehtiraati on tehnyt valintansa: Atari 1040 ST on Vuoden Tietokone 1988.

Atari 1040 ST:n saat nyt varustettuna Super Pack Plussalla. Atari Super Packin ovat jo ottaneet omakseen kymmenet tuhannet mikrolun harrastajat. Plussan siitä tekevät suomalaiset ohjelmat.



Atari 1040 sisältää täyden megan muistin, 3,5" levykeaseman, hiiren, TV-liitännän, liitännän laserkirjoittimelle, CD-ROM:ille ja kovalevyille. Lisää laadukkaita mahdollisuuksia Atari 1040:n käyttäjälle tarjoavat Atari-hyötyohjelmat sekä MAC- ja PC-ohjelmien hyödyntäminen.

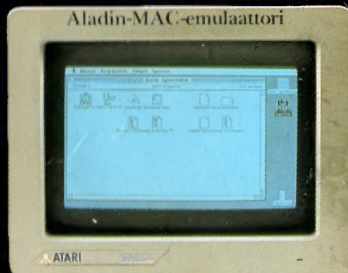
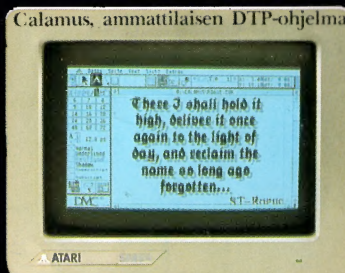
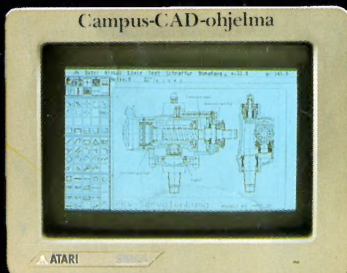
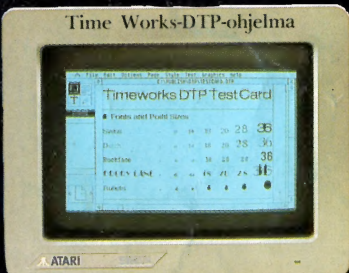
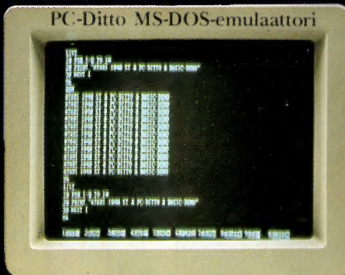
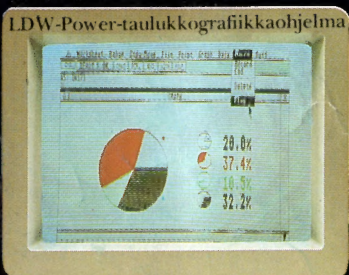
**ATARI 1040 SUPER PACK PLUS**  
ovh. 5.980:- (kuusi hyötyohjelmaa joista kaksi suomalaista + 21 peliä).

Atari 520 Super Pack saatavissa edelleen hintaan 3.990:-

**TEKNO COMPUTER OY**



Muita Atari-hyötyohjelmia:



Oikeus teknisiin muutoksiin pidätetään

**ATARI®**  
Power Without the Price

Kysy Atari ST -jälleenmyyjiltä:

**HANKO:** Hangon Tele-TV, Vuorikatu 8. **HELSINKI:** Chipper Oy, Asematunneli. Mikrokokeskus Ky, Pohjoinen Makasiinikatu 4. Musta Pörssi, Forum Mannerheimintie 18. Musta Pörssi, Iso Roobertinkatu 1. **PR-Mikro Oy**, Kontulan asemakeskus, Huoneisto 8. **HÄMEEN-LINNA:** TV-Sävel Ky, Raatihuoneenkatu 29. **IISALMI:** Huoltotaso T:mi, Pohjolankatu 6. **ILOMANTSI:** Expert-Hänninen, Kalevalantie 23. **JOENSUU:** Expert-Hänninen, Savantokatu 8. **Hemin Kone Ky**, Lylykoskentie 1. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa, Väinönkatu 11. **KAJAANI:** Wuoren Kirjakauppa, Kauppakatu 24. **KEMI:** Timo Saares Oy, Keskuspuistikatu 7. **KEMINMAA:** Saares Autohifi Oy, Pienteollisuustalo. **KEURUU:** Keuruun Sähkö Oy, Kauppakuja 2. **KOKKOLA:** K-Data Ky, Pitkäsillankatu 21. **KOTKA:** Kotka Elektroniikka Ky, Kotkankatu 20. **KOUVOLA:** T. Backman Ky, Kauppalankatu 4. **KUOPIO:** Kuopion Konepiste Ky, Kuninkaankatu 22. **O & T DATA Oy**, Minna Canthinkatu 60. **LAHTI:** Lahden Konekellari Oy, Mariankatu 16. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa, Citykäytävä. **LIEKSA:** Kone Pörssi, Pielisentie 28-30. **MAARIHAMINA:** Ålands Datavaruhus Ab, Torgatan 3. **MIKKELI:** Expert Mikra, Laiturikatu 4. **NURMES:** Kone Pörssi, Nurmestie 45. **OULU:** Komentokeskus, Asemakatu 9. **OUTOKUMPU:** Kone Pörssi, Kummunkatu 26. **PORI:** Mikropasi, Yrjönkatu 2. **RAAHE:** Lahja-Lakkari, Kauppakatu 40. **RIIHIMÄKI:** U. Saavalainen, Hämeenkatu 7. **ROVANIEMI:** Step 1, Pohjolankatu 12. **SÄVONLINNA:** Expert-Hänninen, Olavinkatu 51. **SOMERO:** Power Sound, Ylöpirtti. **TAMMISAARI:** Tele-TV, Kungsgatan 8. **TAMPERE:** Sähkötaso Oy, Sammonvaltie 10. **Triosoft Oy**, Kuninkaankatu 10. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa, Yliopistonkatu 22. **VAASA:** TV-Manu Ky, Kauppapuistikko 28. **VANTAA:** Triosoft Oy, Kultarikontie 1. **VARKAUS:** Sepon-Pelimalia, Kauppakatu 41.



# Tietokone- pelien vuosikirja

## BITTI -kirjat

### Koonneet:

Niko Nirvi  
Tuija Linden

### Peliarvostelut ja valokuvat:

Markku Alanen  
Kai Becker  
Pasi Hytönen  
Jyrki J. J. Kasvi  
Jukka O. Kauppinen  
Aki Korhonen  
Kim Leidenius  
Antti Litmanen  
Niko Nirvi  
Jori Olkkonen  
Petri Teittinen

### Ulkoasu ja piirrokset:

Wallu

### Painopaikka:

Forssan Kirjapaino Oy 1989

ISSN 0784-4824

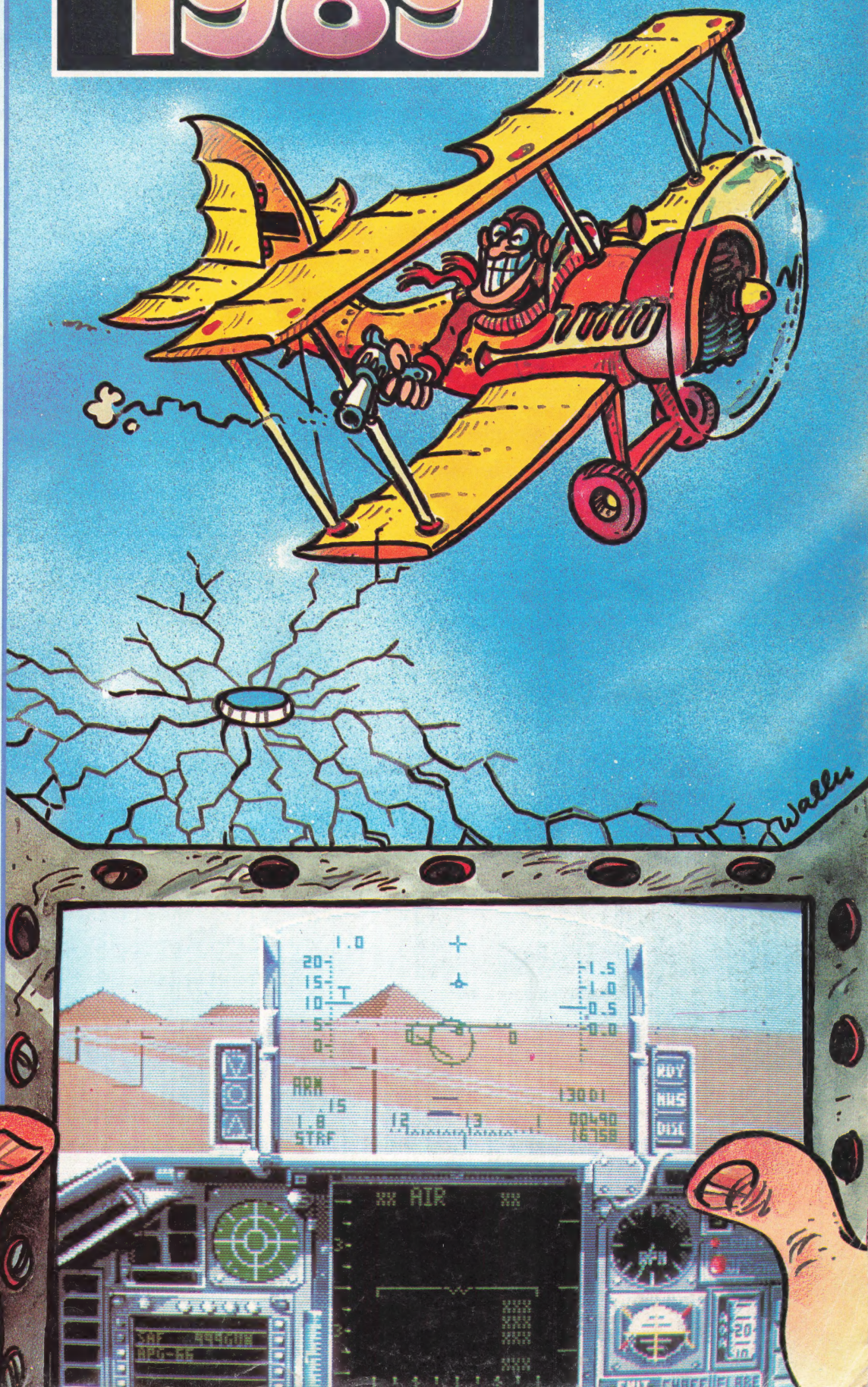
### © Tecnopress Oy

Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämän teoksen tekstiosuuden osittainenkin kopioiminen on tekijänoikeuslain (404/61, muut. 897/80) ja valokuvain (405/61, muut. 898/80) mukaisesti kielletty ilman kustantajan kirjallista suostumusta lukuun ottamatta tätä teosta koskevia arvosteluja ja katsauksia.

# PELIT 1989

KEVÄT





# VENI, VIDI, VICI

Pelit — tuo käymättömistä korpimaista vihoviimeinen. Tämä on kirja tietokonepeleistä, niiden monivuotisesta urasta vapauttaa ihmismieli, tarjota viihdykettä sekä seikkailuja, ja rohkeasti näyttää visioita, joita yksikään ihminen ei ole aikaisemmin nähnyt.

Me tulimme, näimme ja voitimme. Koska tämä maa kaipaa Tietokonepelien vuosikirjaa, ei meillä ollut muuta mahdollisuutta kuin jälleen laskeutua lehtihyllyille. Ja mikä parasta: seuraava pelikirja ilmestyy jo ennen joulua!

Tätäkin pelikirjaa ei ole varaa jättää ostamatta. Mistä muualta voit lukea raportin viimeaikaisista tapahtumista peli- ja pelikonemaailmassa? Joystick-testissämme on lähes kaikki tikut kautta aikojen — etsi tarpeitasi vastaava! Entäs pelikonsolit? Sopisivatko ne Sinulle paremmin kuin kallis kotitietokone? Mitä ne tarjoavat ja mikä niistä on paras? Lisänä vielä yli sata peliarvostelua, huippu-uusia ja ajanmukaistettuja.

Pelivinkkejä toivottiin, pelivinkkejä tulee. Ultima V, Times of Lore, Space Quest 2... Jo pelkät nimet herättävät kaikuja kaukaisista paikoista, kaukaisista ajoista ja seikkailusta. Uskomaton määrä pikkuvinkkejä eri koneille täydentää pakettia.

Me teemme tätä kirjaa teille, joten lähettäkää kritiikkiä, kannustusta ja kehuja osoitteeseen

MikroBITTI  
Pelikirja  
PL 64  
00381 HELSINKI

Olemme sopineet Kohtalon kanssa, että jotkut onnelliset palkitaan upeilla tietokonepeleillä.

Viihtykää ja himoitkaa lisää. Tapaamme vielä tämän vuoden puolella.

## SISÄLTÖ

<b>Länsirintamalta ei mitään uutta</b>	<b>5</b>	<b>'Julkiset' pelit</b>	<b>29</b>
Mikään ei muuttunut pelirintamalla vuodenvaihteessa. Pelikonsolit yrittävät tehdä tuloaan.		Ilmaiseksikin pelejä saa, mutta millaisia...	
<b>Kyllä äiti tietää</b>	<b>8</b>	<b>Lentoon</b>	<b>31</b>
väittävät kaksi hullua sarjakuvailijaa.		Lentosimulaattoreissakin on eroja. Lähes kaikki konetyypit on jo simuttu, reittikone taitaa vielä puuttua.	
<b>Täysosuma se oli</b>	<b>9</b>	<b>PC:llä avaruuteen</b>	<b>34</b>
edellinen Pelikirja nimittäin.		Kiihto scifistin silmiin ja hyvä syy hankkia henkilökohtainen tietokone.	
<b>Peliohjaimia jo viisi vuotta</b>	<b>10</b>	<b>Mistä Powerdrome tulee?</b>	<b>36</b>
J. J. J. Kasvi keräsi kokoon kaikki vähänkin mainitsemisen arvoiset tikut kautta aikain. Näin isoa joystick-katsausta ei ole ennen julkaistu!		Electronic Arts on tuttu merkki. Mitä merkin takana?	
<b>Tuliko Star Trekistä hyvä peli?</b>	<b>18</b>	<b>Ratkaise-juttuja iso pino</b>	
Tv-sarjoista on tehty pelejä vaihtelevalla menestyksellä. Mitä ja miksi, herää kysymys.		Pool of Radiance	39
<b>Videopelit tulevat taas</b>	<b>21</b>	Space Quest II	41
vai tulevatko? Omat etunsa on kummallakin. Suuressa maailmassa pelikonsolit ovat jo paikkansa varanneet.		Ultima V	44
<b>Nurmikentälle palloa potkimaan</b>	<b>26</b>	Times of Lore	48
Onko toinen futispeli toista parempi?		Elite	50
		<b>Pikkuvinkkejä</b>	<b>52</b>
		<b>Peliarvostelut aakkosjärjestyksessä</b>	<b>53</b>



# Ei mitään uutta LÄNSIRINTAMALTA

**M**ikään ei muuttunut viime vuonna. Firmit haastelivat milloin ketäkin oikeuteen, rupelien mainostukseen uhrattiin enemmän rahaa kuin itse pelien tekoon, uusia ideoita näkyi kuin sienä Saharassa, ST ja Amiga taistelivat 16-bittisten herruudesta ja uudet huippukoneet ovat taas nurkan takana. Kaikki on siis niinkuin aina on ollut.

## ST ja Amiga: taistelu jatkuu

Taistelu Amigan ja ST:n välillä jatkuu. Tilanne on osapuulleen sellainen, että Ranskassa ja Iso-Britanniassa ST on ylivoimainen ykkönen, Skandinaviassa taas Amiga johtaa ja on muuallakin Euroopassa selvässä johdossa. Commodoren joulukampanja Britanniassa ei purrut, vaan ST kaappasi potin pudotettuun hintansa normaalitasolle, piiripula tai ei. Alkaa näyttää siltä, että kummastakaan ei toistaiseksi tule uutta kuusnelosta.

Amigaa ei edelleenkään käytetty kehityskoneena, päinvastoin useat firmit ilmoittivat harkitsevansa Amigan tukemisen lopettamista. Syynä ovat pienet markkinat vastaan raskas piratismi. Piratismi on ongelma myös ST:ssä, mutta markkinat ovat niin paljon suuremmat ettei lopettamisongelma nostanut päätään. Huhuista huolimatta Amigan pelitarjonta on kuitenkin pikemminkin pikkaisen kasvanut.

PC-koneet alkavat olla varteenotettava vaihtoehto pelikoneeksi. Yhdysvalloissa, missä PC ja Commodore 64 ovat valtakoneita, Amigan ollessa samoissa asemissa kuin joku MSX Suomessa (ja ST:n osuus on jotakuinkin sama kuin Suomessa), ilmestyy loisteliasta PC-peliä

*Vuodenvaihde tuli ja meni, miten se sujui pelimaailmassa? Onko Amiga uusi kuusnelonen? Tuliko uusia megapelejä tukku, jätelien loistaessa poissaolollaan? Mitäpä luulisitte...*

artikkeli toisensa jälkeen. Kun ST-Amigan rooli- ja strategiapelirintama nitisee köyhyyttään, on PC-puolella jo runsaudenpulaa. **Starflight**, **Sentinel Worlds**, **Star Command**...Kaikki pelejä joita ei muihin koneisiin toistaiseksi löydy.

## Kahdeksanbittiset ja pelikonsolit

Kasibittimarkkinat jatkavat hidasta alamäkeään. Kuusnelonen pyristelee vahvasti, vaikka ottaakin raskaasti takkiinsa Englannissa. Tämä maa lieneekin ainoa, jossa Spectrum vielä menestyy. Amstrad myös on joten kuten hengissä.

Pelikonsolit eivät Suomessa vielä näytele merkittävää roolia. Sega ja Nintendo ottavat edelleen mittaa maailmalla Nintendon selvästi johtaessa, mutta uusia vakavasti otettavia yrittäjiä on jo kuvassa mukana. Kohuttu PC-Engine aloitti muutaman pelin voimalla rynnäkön, mutta vain aika näyttää miten käy.

Konixin Multisystem julkistettiin ja kaikki kiivaat pelimiehet haukkovat henkeään. Ei siinä tarpeeksi, että Multisystem pieksee 16-bittiset niin grafiikassa, äänessä kuin nopeudessakin, vaan siihen saa kohtuuhinnalla myös Afterburner-tyyppisiä keikkuvia tuoleja, Super Hang-On-istumia, rekyyli-lopistooileita ja muuta ennen vain kolikkopeleistä löytynyttä rönnää. Huomion arvoinen on myös Atarin ilmoitus ST-pohjaisesta pelikonsolista.

## Ja ne pelit

Viime vuonna alkanut roolipeli-boomi jatkui. SSI:n kohuttu **Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance** ilmestyi ja olikin ennakkokohunsa arvoinen. U.S. Goldin arcahtava AD&D-peli **Heroes of the Lance** oli myös laatukamaa. **Ultima V** ilmestyi myös vihdoin ja viimein, mutta laatukin oli odottamisen arvoinen. **Dungeonmaster** oli sellainen megahitti, että harvoin näkee. Vihdoin ja viimein myös Amiga-miehet saivat omansa, mutta ST-omistajat pääsevät nauttimaan viidestä lisätasosta nimellä **Chaos Strikes Back**. **Dungeonmaster II** valitettavasti siirtyy ensi vuoteen. PC-omistajat lelliittiin piloille nippulla roolipelikäänöksiä.

Vaihtelevan tasoista kolikkopelikäännöstä ilmestyi tuttuun tapaan paljon. Pettymyksiin kuuluivat Activisionin **Afterburner**, Imaginen **Wec Le Mans** ja saman yhtiön tosi kehno **Guerrilla Wars**. Toisaalta taas ilmestyi sellaista kovaa kamaa kuin Oceanin **Operation Wolf** ja **Salamander** sekä Grandslamin **Pacmania**, puhumattakaan 16-bittisestä **Flying Sharkista**. Näiden ääritapausten lisäksi tuli paljon vaihtelevaa keskirönnää.

Vaikuttavia pelejä tuli muitakin. Spectrum Holobyten loisteliaan **Falconin** AT-, ST- ja Amiga-versiot kohosivat lentosimulaattorilistan kärkeen, Microprose jatkoi laatulijaa **Red Storm Risingilla** ja **Microprose Soccerilla** **F-19 Stealth Fighterista** puhumattakaan, Rainbirdin

**Starglider II** oli vedenjakajapeli ja 16-bittiset Elitet jatkoivat pelivanhuksen voittokulkua. Gremlinin **Federation of Free Traders** ei yltänyt (valitettavasti) ennakkokohunsa arvoiseksi, mutta kova peli yhtä kaikki.

Muita peleihin liittyvää mainitsemisen arvoista olivat **ST Adventure Creator**, helpokäyttöinen mutta joustava seikkailupelintekohjelma ja **STOS**, arcadepelien tekoon suunniteltu Basic-tyyppinen kieli, joka ensimmäisenä ei-pelinä kohosi ST-listojen ykköseksi. Amigan pelit pysyivät edelleen suorina ST-käänöksiä, mikä harmittaa myyjisestä "Amigan koko potentiaali"-pelistä haaveilevia optimisteja. Only Amiga-peleistä kannattaa mainita **Sword of Sodan**, helppo mutta näyttävä hakkauspeli. Cinemaware yllätti hyvällä **TV Sports Footballilla**, mutta näyttävyysepalkinnon voitti **Dragons Lair**. Tämä Amiga-peli käsitti suoraan laserista digitoitua loistoanimaatiota yli 130 megatavua, mutta itse peli jäi uupumaan.

Uuden aikakauden eräänlainen alku oli **Defender of Crownin** CD-ROM-versio, jota laser-PC-käyttäjät voivat pelailta PC-SiGin ja Ensyclopedian Britannican välissä. CD-ROM-läpimurto vaatii kuitenkin kyseisen ihmevehkeen joko ST:lle tai Amigalle ennen kuin pelien uusi sukupolvi on totta.

Ja lopuksi jälleen nippu arvauksia loppuvuodeksi: ST-pelikonsoli joko ei tule tai osoittautuu sudeksi, Konix kiinnostaa kaikkia muttei pelinvalmistajia, eikä kenelläkään ole kuitenkaan rahaa siihen. Muuten kaikki pysyy niinkuin onkin. ■



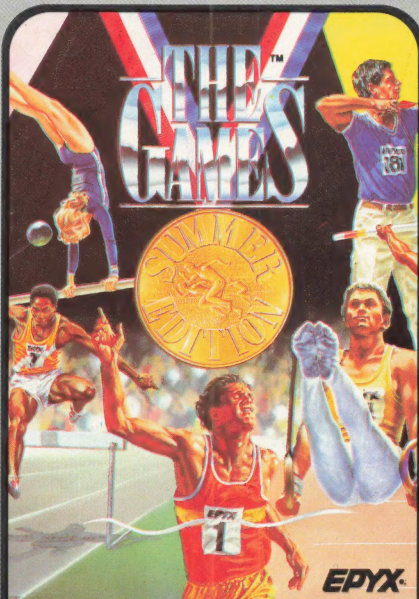
# SURE FIRE SMASH



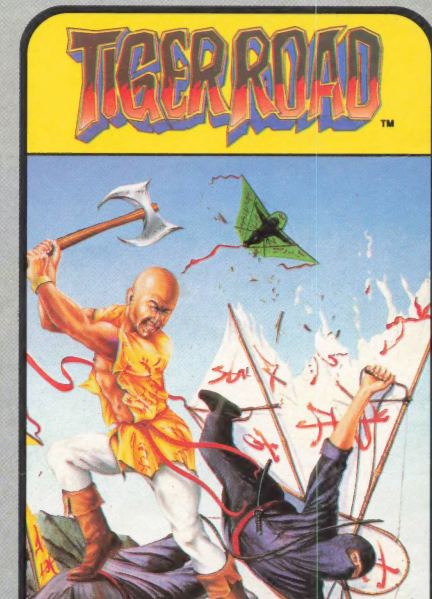
Pidä vatsastasi kiinni ja valmistaudu ohjaamaan taivaan ilkeintä taistelukonetta. Lentele sodan tuhoamissa kaupungin raunioissa tai tuhoa merellä olevia vihollisaluksia, kilpaille ilmaherruudesta kivikkoisissa vuoristolaaksoissa tai tiheässä sademetsässä. Toiminnan loppumisesta ei ole pelkoa!



Yhdeksän eri tasoa ja loppumattomilta tuntuvat esteet tekevät tästä taisteluajopelistä henkeäsalpaavan kokemuksen!



4 vuoden välein pelattavien kisojen huippuhetket! 8 eri lajia: 110m aidat, moukarin heitto, seiväshyppy, pyöräily, jousiammunta, eritasonojapuut, renkaat ja uimahyppy.



Käytännössä neljä eri taistelupeliä yhdessä ohjelmassa. Itämaisten puolustuslajien taitajat hyökkäävät kohti yhä sankkenevissä joukoissa!

# YOUR U.S. GOLD ST

U.S. Gold, way ahead of whoever's



# HITS FROM

**Tähtimyyjäsi  
on:**

Kymmenestä huippu-  
tason pelistä on koottu  
kalkkien aikojen kokoel-  
ma, johon sisältyy: Mer-  
cenary, Shackled, Hard-  
ball, Trantor, Armaged-  
don Man, Cholo, Leviat-  
han, Xeno, Bobsleigh ja  
10th Frame.

Kahden pelin kokoelma,  
jossa toisessa (Bionic  
Comandossa) pelastat  
maailmasi vihollisen tuo-  
mionpäivän pommit.  
Street Fighterissa käytät  
hyväksesi tietämyksesi  
itämaisten puolus-  
tuslajien  
maailman-  
mestaruuk-  
sissa.



to Advanced Dungeons & Dra-  
ons -peli joka perustuu Dragonlan-  
en ensimmäiseen jaksoon Dra-  
ons of Despairiin.

**Alajärvi:** . . . Musta Pörssi  
**Alavus:** . . . Alavuuden Kirjakauppa  
**Forssa:** . . . Expert-Komonen  
Hietasen Kirjakauppa  
**Helsinki:** . . . Koneveljet  
Korkeavuorenkadun Kirja  
Tieto-Info  
**Heinola:** . . . Kirja-Otava  
**Hyvinkää:** . . . Kirja-Koivisto  
**Hämeenlinna:** . . . TV-Sävel  
Hämeenlinnan Kirjakauppa  
**Iisalmi:** . . . Iisalmen Kirjakauppa  
**Imatra:** . . . Kirja-Otava  
**Joensuu:** . . . Joki-Kirja  
**Jyväskylä:** . . . Kirja-Otava  
**Jämsä:** . . . Jämsän Kirjakauppa  
**Järvenpää:** . . . Kirjakulma  
**Kaarina:** . . . Musta Pörssi  
**Kankaanpää:** . . . Radio ja TV Rajala  
**Kajaani:** . . . Wuoren Kirjakauppa  
**Kannus:** . . . Kodinkone P. Luomala  
**Karhula:** . . . Kirja-Otava  
**Karjaa:** . . . T. Sjöblom  
**Kauhava:** . . . Kauhavan Kirjakauppa  
Musta Pörssi  
**Kauhajoki:** . . . Kauhajoen Kirjakauppa  
**Kemi:** . . . Kemin Kirjakauppa  
**Kokkola:** . . . Kokkolan Kirjakauppa  
TV-Store  
**Kotka:** . . . Kirja-Otava  
**Kouvola:** . . . T. Backman  
Musta Pörssi  
**Kuhmo:** . . . Kuhmon Kirjakauppa  
**Kuopio:** . . . Kuopion Kirja-Otava  
**Kuusamo:** . . . Koillis-Info  
**Kuusankoski:** . . . Kirjasavinen  
Musta Pörssi  
**Lahti:** . . . Info Aleksi  
**Lappeenranta:** . . . Musta Pörssi  
**Lohja:** . . . Lohjan Kirjakauppa

**Loimaa:** . . . Loimaan Sähkö  
**Loviisa:** . . . H. Rosvall & Co.  
**Naantali:** . . . Kirjakauppa Birgitta  
**Mikkeli:** . . . Mikkelin Kirjakauppa  
**Orivesi:** . . . Or-Ko Team  
**Oulu:** . . . Pohjalainen Kirjakauppa  
**Por:** . . . Musta Pörssi  
Porin Kirjakauppa  
**Porvoo:** . . . Porvoon Kirjakauppa  
Radio Tähti  
**Raisio:** . . . Raision Kirja-Kauppa  
**Rauma:** . . . Kirja-Aitta  
**Riihimäki:** . . . Riihimäen Kirjakauppa  
**Rovaniemi:** . . . Lapin Kansan Kirjakauppa  
**Salo:** . . . Kirja-Aitta  
Musta Pörssi  
**Savonlinna:** . . . Savonlinnan Kirjakauppa  
**Seinäjoki:** . . . Seinäjoen Kirjakauppa  
**Sodankylä:** . . . Keski-Lapin Kirja  
**Tampere:** . . . Info Koskikeskus  
Sähkötaso  
**Toijala:** . . . Kirja-Aitta  
**Tornio:** . . . Kone Akro  
**Turku:** . . . Kansallinen Kirjakauppa  
Musta Pörssi  
Wiklund  
**Uusikaupunki:** . . . Kirja-Vakka  
**Vammala:** . . . Järvinen & Hauonsalo  
Tyrvään Kirjakauppa  
**Vaasa:** . . . Expert-Pörssi  
Meriläinen  
Montinin Kirjakauppa  
**Vantaa:** . . . Musta Pörssi  
**Varkaus:** . . . Musta Pörssi  
Kirja-Otava  
**Ylitornio:** . . . Rautasähkö  
**Äänekoski:** . . . Äänekosken Kirjakauppa  
**Ähtäri:** . . . Musta Pörssi

**Tähtimyyjät myyvät virallisen maahantuoja-  
takuutuotteita.**

**US-GOLD -tuotteet löydät myös INFO-kirjakaupoista,  
Expert- ja Musta Pörssi -radioliikkeistä, Koneveljiltä,  
Sokos- ja Prisma-tavarataloista sekä muista  
hyvinvarustetuista alan liikkeistä.**

**Yksinoikeudella Suomessa:**

**Toptronics Ky**

Nuppulantie 35, 20310 Turku

Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

**SAATAVANA:**  
AMIGA  
AMSTRAD  
C-64  
IBM PC

# ★ R D DEALER

**number 2!**



# ÄITI TIETÄÄ PARHAITEN

MAAN PHASERIT KUTOVAT LÄHESTYVIEN  
RISTEILIJÖIDEN YMPÄRILLE KAUNIIN JA  
TAPPAVAN VERKON, LASSE BOELIUKSEN  
JOKAISEN UNSSIN VÄREILLESSÄ  
PÖNNISTUKSESTA. TÄMÄ ON SOTAA!

LASSEEE! HUUSIN  
SINUA SYÖMÄÄN JO  
MINUUTTI SITTEEN!

MUTTA ILMAN MINUA  
TEITTISET TUHOAVAT  
KAIKEN MITÄ!  
RAKASTAMME.

JA SINÄHÄN SYÖT, TAI TUO  
KONEENRAKKINE HÄVIÄÄ  
HUOMENNA! NÄLKÄÄN  
KUOLET, MOKOMAKIN RIUKU!

JA NIIN TEITTISET  
PYHKIVÄT OLEMATTOMIIN  
HOMO SAPIENSINA  
TUNNETUN ELÄMÄN-  
MUODON. SURU EI  
OLLUT SUURI.

HYVÄ ROUVA, VOIMME  
VAKUUTTA A ETTÄ NÄLKÄ  
EI TULE OLEMAAN  
POIKANNE KUOLINSYY.

ÄIDIT! ILMAN  
HEITÄ TÄSSÄ  
GALAKSISSA EI  
OLISI VALLOITETTU  
PLANEETAN  
PLANEETTA.

- VANHA  
TEITTISTEN  
SANANLASKU



# Ihan kiva TÄYSOSUMA

*Vuoden 1988 Pelikirja oli tosi mahtava! Pelit 1988 oli parempi kuin edellinen! Bravo, tosi upea lehti! Loistava teos! Onnittelut! ... Olihan se ihan kiva.*

*Hyvää oli pelin*

Terve

Olen uusi  
mukaan ti  
PELIT 1988.  
pajoistari  
osoavat ke  
veroista.  
kansikuvin  
maksat 2  
loppueläm  
säsi joku  
saakka p  
puelämäl  
Amigan ja

Terve  
Jospa e  
Pelikirjan  
saa tiedo

Niistä joi  
tua, vai

Onnitteluni  
pi kuin peli  
kiitettävästi.  
jos sitä pelin  
humoristisista  
den arvostelut  
Mainoksista en löytänyt mielestäni Suomen parasta myyjää Tri  
Missä syy?

**S**iinä lyhyesti ja ytimek-  
käästi lukijoiden mieli-  
pide viime vuoden Tie-  
tokonepelien vuosikirjasta.  
Arvostelut saivat meidät va-  
kuuttuneiksi: se oli täysosuma,  
joka myytiin loppuun. Kaikki  
halukkaat eivät sitä edes  
saaneet. Lisäannoksia on tästä  
lähtien luvassa pari kertaa  
vuodessa.

## Kaikki jutut parhaita

Lukijat rankkasivat ehdottomasti  
parhaimmiksi jutut 16-bittisten  
maailmankaikkeus, Maailman  
parhaat pelit, Tietokonepelit ja  
elokuvat, Suomalaiset pelintekijät  
ja Pc:täkö pelikone. Eli tasapuoli-  
sesti kaikki pidemmät artikkelit  
saivat omat vankkumatotat  
kannattajansa.

Peliarvosteluiden ulkoasu ja  
arvostelu oli uudistettu edellisestä  
kirjasta ja sekös kaikkia miellytti.  
"Peliarvostelu olivat rehellisiä,  
esteettömiä, kiinnostavia ja humoris-  
tisia." Siinäpä se.

E erityisen ihastuneita kaikki  
tuntuivat olevan peliarvostelujen  
ihkaomaan sisällysluetteloon.  
"On todella kätevää kun on sisällysluettelo  
peleistä toiseksi viimeisellä sivulla,  
etsimänsä peli on helppo löytää."

## Hinnat ja värit puuttuvat

Useat valittelivat hintojen  
puutetta peleistä. Ensimmäisessä  
jutussa, "pääkirjoituk-

sessä", oli mainittu ylimalkaisesti  
mitä peleistä saa yleensä maksaa.  
Monelta oli kyseinen kohta jäänyt  
todennäköisesti huomaamatta.

Hinnat vaihtelevat eri puolella  
Suomea ja eri liikkeissä monesti  
tuntuvasti. MikroBITISSÄ ja C=  
lehdessä julkaistut hinnat ovat  
maahantuojien antamia hintoja,  
jotka voivat olla enemmän tai vähemmän  
kuin vähittäisliikkeiden vastaavat.  
Sitä paitsi useat pelit päättyvät  
huippuvauhtia kokoelmakaseteille  
tai halpapeleiksi. Siksi hin-  
toja ei nytkään ole ilmoitettu.

Koneitten kohdalla on sama juttu.  
Pelit ilmestyvät eri koneille eri  
aikaan, me emme millään pysy  
perässä. Parhaamme mukaan  
olemme maahantuojilta tarkistelleet,  
uudelle koneelle peli voi ilmestyä  
kuitenkin esimerkiksi sillä aikaa  
kun Pelikirja on painossa.

Jonkin pelin kohdalla taas oli  
ilmoitettu kone, jolle peliä ei  
löytynyt mistään. Minkäs  
voit, peli on ehkä luvattu koneelle,  
mutta se ei sitten koskaan  
ilmestynytäkään. Tai on jo  
loppunut. Kuka tietää?

## Vinkkejä lisää!

Miltei kaikki lukijat olivat yhtä  
mieltä siitä, että vinkkejä oli liian  
vähän. Niin oli, myönnettään.  
Mutta nyt niitä on oikein roppakaupalla.  
Sekä isoja että pieniä. Sekä ratkaisuja  
että vihjeitä. Otimme opiksemme.

Värikuvia peleistä toivottiin

yleisesti. Olisihan se kaikin puolin  
mukavaa, grafiikasta-kin saisi  
ihana toisenlaisen mielikuvan  
kuin mustavalkoisesta kuvasta.  
Jos me kuitenkin painaisimme  
kaikki kymmenet ja taas kymmenet  
kuvat värillisinä, Pelikirja maksaisi  
paljon enemmän kuin 39 markkaa.  
Ja mieluumminhan kirja halvalla  
kuin värillisenä, vai?

Joystick-testiäkin kaivattiin. Ja  
nyt tulee. Kaikki vähänkin varte-  
notettavimmat tikut kautta aikojen.  
Vertaile siitä!

Hyötyohjelmia sen sijaan ei  
Pelikirjaan tule. Ei nyt eikä tulevaisuudessa.  
Pelikirja tulee pysymään pelkkänä  
pelien vuosikirjana ja se siitä. MikroBITTI  
ja C=lehti käsittelevät hyötyohjelmia.

Samoin kuin ohjelmoinnin laita.  
Me emme opeta teemmään omia pelejä,  
me kerromme miten muut ovat onnistuneet.  
Vihjeitä tai vinkkejä voi tulla  
esimerkiksi haastattelujen muodossa,  
valmiita listauksia tai "Näin liikutat  
spritejä" -juttuja ei. Niistä pitä-  
vät edellä mainitut lehdet huolen  
nyt ja tulevaisuudessa.

Tietokonepelien vuosikirja on  
kirja pelihulluille. "Siinä on kaikki,  
mitä pelaaja voi toivoa!"

Ja koko siitä mahtavasta palautteesta,  
jonka postimies tännepäin raahasivat  
pinnon pelejä **Jonne Miettunen**  
Kemistä, **Toni Arponen** Jämsästä  
ja **Juha Tuominen** Pirkkalasta.

man kuvio

Niko Nirvin

sahhosellin

löytyi hy

osteluissa

hohtuullin



BRAV

tosi mahta

toteutus hy

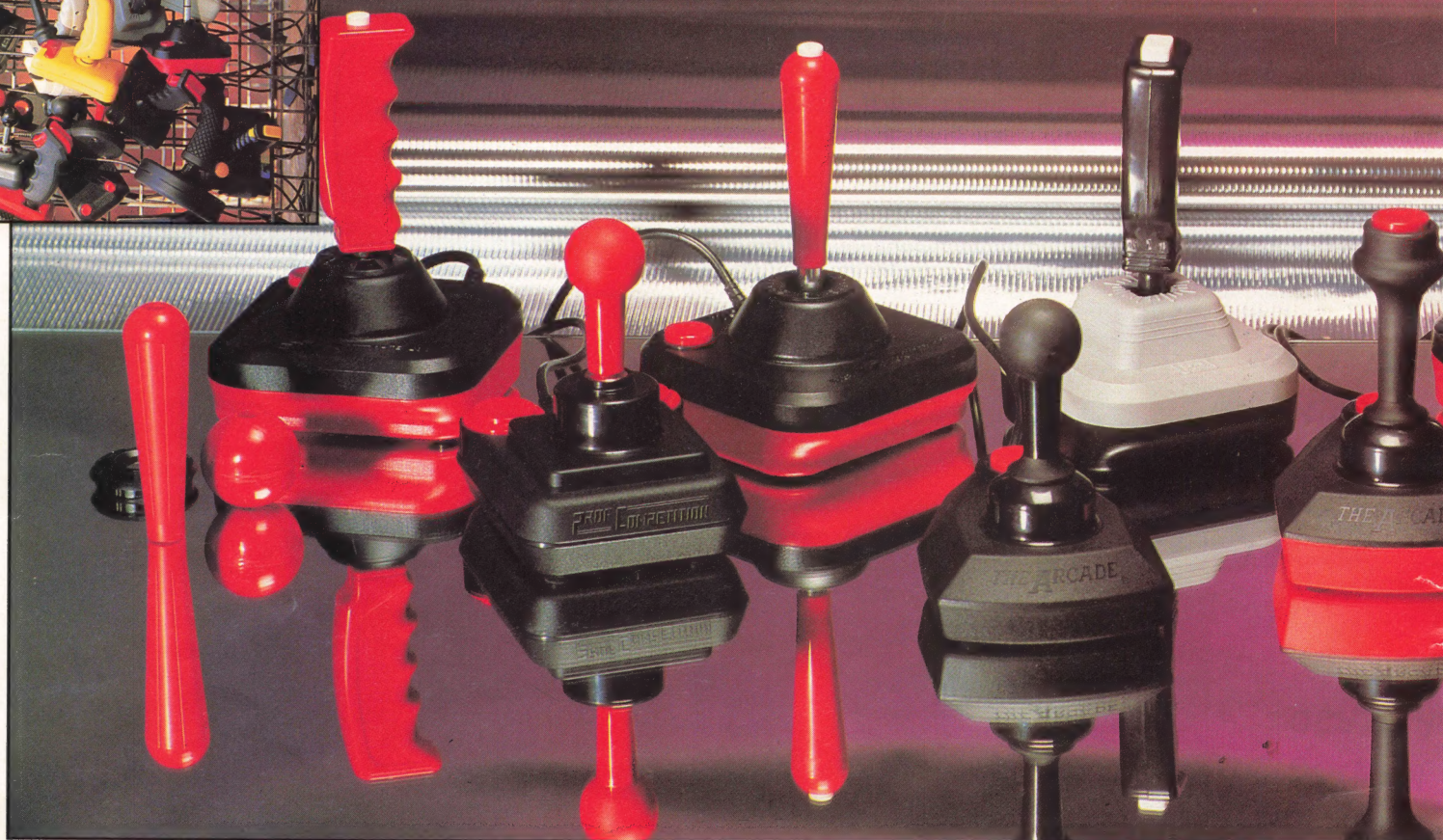
muutt... kuvat

olla värillis



JYRKI J. J. KASVI

# Atarin tikusta Wicon kännykkään



## VIISI VUOTTA PE

*Alussa loi Atari Joystickin.  
Ja se Joystick oli heikko ja jäykkä.  
Ja niin Markkinavoimat sanoivat: "Alkakoon  
Evoluutio".  
Ja Evoluutio näki, että Kehitys oli hyvä, ja  
erotti pallopäät kahvoista.*

**V**iisi vuotta on tietotekniikassa piiiitkä aika. Paitsi supertietokoneissa tämä näkyy myös niin yllättävässä seikassa kuin peliohjaimissa. Jos joku olisi tullut kertomaan minulle Vicini ääreen viisi kuusi vuotta sitten, millaisilla ohjaimilla

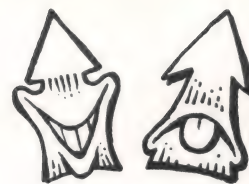
Jelly Monstersia joskus pelataisiin, olisin pitänyt tarkkaan huolta siitä, että kaveri pysyy pehmeäseinäisessä huoneessa seuraavaat viisi kuusi vuotta. Eikä ohjainten perusidea ole kuitenkaan muuttunut koko aikana pätkääkään.

### Kalvoista mikroiin

On yllättävää havaita, miten monella eri tavalla on mahdollista toteuttaa peliohjainten vaatimat viisi on/off-kytkintä. Ja vielä yllättävämpää on huomata se, ettei yksikään ratkaisu ole läheskään täydellinen.

Ensimmäiset ohjaimet käyttivät järjestään kalvokytimiä, joissa ohjausvoima painoi esijännitetyn pyöreän metallikalvon kiinni vastakkaiseen kosketuspintaan. Voiman pienentämisen seurauksena kalvon jännitys





vat erilaiset liuska- ja kosketuskytkimet. Niiden toimintaperiaate on vielä yksinkertaisempi kuin kalvojen eli ohjausliike painaa kaksi kontaktipintaa vastakkain ja muodostaa kytkennän. Ohjaustuntumaa näistä värkeistä voi vain olla vaikea löytää, ja ongelma on siirtynyt palautusmekanismin harteille. Kestäviä nämä systeemit kuitenkin ovat.

Parin viime vuoden aikana eri tyyppiset mikrokytkimet ovat vallanneet ohjainmarkkinat lähes tyystin. Mikrokytkintä hallitsee jousi, joka pitää kytkintä auki kunnes sen kytkettyminen suljauttaa koko systeemin nurin niskoin. Kytketyssä mikrokytkimessä samainen jousi nimittäin pitää kytkintä vuorostaan kiinni kunnes ohjausvoima hellittää.

Mikrokytkimille tyypillinen nakse takaa tarkan, mutta sananmukaisesti naksuvan ohjaustuntuman, joka ei välttämättä sovi kaikkiin peleihin. Mikrokytkimet ovat myös hyvin kestäviä, mutta joillekin pelureille tyypillinen voiman käyttö voi tehdä niille hallaa. Ne kun eivät anna yhtään periksi.

### Liikkeen vaimennus

Atarin ja Commodoren ensimmäisissä tikuisa liikkeen vaimennuksesta ja ohjaimen palautumisesta keskiasentoon vastasi tikun ylle vedetty paksu muovikuori — yuck! Jokainen itseään arvostava peluri otti moisen kumisukan ensi töikseen irti, jolloin ohjainta saattoivat käyttää muutkin kuin voimannoston ammattilaiset.

Liuskaohjaimissa vaimennuksesta vastasivat usein itse liuskat, joiden jännitys suoristi tikun ohjausvoiman hellittäessä. Valitettavasti vain liuskat usein väsyivät sitä mukaa kun ohjausliikkeet muuttuivat rajummiksi ja lopulta 10 asteen liikealue oli saattanut revetä 30 asteeksi.

Mikrokytkinmysteerien tärkeimpänä vaimennusmenetelmänä ovat olleet tikun var-

ren ympärillesijoitetut kumirenkaat, jotka paitsi lisäävät vastusta ohjaustuntuman kasvaessa myös oikaisevat tikun. Valitettavan usein nämä systeemit ovat vain turhan jäykkiä.

Jotkut herkätkä mikrokytkintikot on rakennettu siten, että pienikin liike kytkee kytkimen, joka vastaavasti oikaisee tikun auetessaan. Esimerkiksi Tietotarvikkeen taannoin kokeilema **Merlin Fire One** oli tällainen tikku, jonka kytkemiseen riitti pelkkä ohjaimen kallistaminen. Valitettavasti tämä värikäs kahvaohjain ei kestänyt kovakouraista käsittelyä, joten maahantuonnista luovuttiin. Urheilu- ja toimintapeleissä tämä ohjain oli kuitenkin aivan ehdoton tapaus. Tällaisen vaimentamattomien tikkujen ongelmana on ohjausauvan hölskyminen, mikäli valmistajan toleranssit ovat olleet väljiä...

### Kestävyys maksaa

Pelkät oikeat kytkimet eivät takaa ohjaimen kestävyttä. Pelaaja saattaa kohdistaa ohjaimensa taiston tiimellyksessä melkoisia voimia, jotka ohjaimen on kestävä herkkyyden siitä kärsimättä.

Heikkolaatuisten muoviosien käyttö ei paranna tilannetta. Jotkut valmistajat mainostavat käyttävänsä myös metalliosia, mutta ne eivät auta mitään, jos mekanismista löytyy yksi heikko lenkki. Toisaalta hyvä muoviosa hakkaa helposti huonon metallinpalan.

Paras laadun mittari on valitettavasti edelleen hinta.

### Muotoilu

Siinä missä vanha kunnon (???) Atarin tikku aiheutti pahoja kramppeja, rakkoja ja räsistulehduksia kämmeniin, ohjainten muotoilu on vuosien mittaan ottanut yhä enenevässä määrin myös käyttäjän käden huomioon.

Jo aivan alkuaikoina ohjaimet jakautuivat pallopäisiin ja kahvalla varustettuihin tik-



# LI OHJAIMIA

pääsi voitolle ja katkaisi kytkennän. Ideatasolla kalvot olivat ihan OK, mutta käytännössä jäykkiä, epäluotettavia ja ohjaustuntumaltaan vähintäänkin hämmentäviä.

Jostakin kumman syystä kalvokytkimiä näkee vielä joskus siellä täällä, vaikka niin niiden valmistus, myynti kuin hallussapitokin pitäisi kriminalisoida nopeasti. Vähemmästäkin pääsee maailmalla seinää vasten. Se ei ole yksi eikä kaksi jännetupin tulehdusta, jonka tämä kammutus on aiheuttanut.

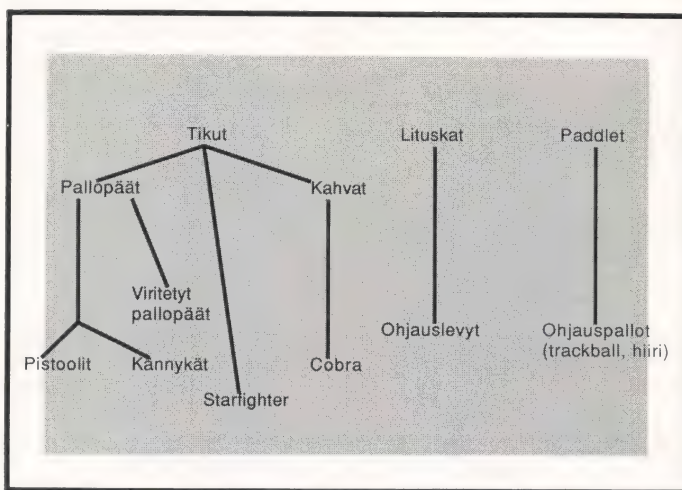
Kalvokytkinten jälkeen tuli-





kuihin. Pini kämmenen sisällä pidettävä pallo mahdollistaa nopeat liikkeet siinä missä lentokoneen ohjaussauvaa muistuttava kahva antaa hyvän ohjaustuntuman. Paremmuudesta näiden ohjainten välillä on turha kinasella siinä kuin muistakaan makuasioista — toisiin peleihin toiset sopivat kuitenkin paremmin kuin toiset.

Ergonomisen oloisesti muotoiltuihin tikkuihin on kuitenkin päässyt lispahtamaan mitä omituisempia mokia. Paras esimerkki lienee **Cobra 2**, jonka etusormen liipasimelle päästäk-



Peliohjainten evoluutio.

## Pallopäät virityksineen

	Coin Control Competition Pro Chief	Coin Control Competition Pro	Wico Command Control	Competition PRO 5000	Competition Pro	The Arcade
Testattu	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 10/85, 10/87	MB 5/86	MB 5/86, 10/87, 3/89
Tyyppi	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet
Kommentit	Epämääräinen muuruppana.	Competition Pro-sarjan kantaäiti.	Ensimmäinen hyvä peliohjain, mitä markkinoilta löytyi. (Tyyris kans.)	Vanha sotaratsu jaksaa edelleen.	Käytännössä sama kuin Competition Pro 5000.	Kohtalaisen mukava kädessäpidettävä.
	The Arcade Turbo	Wico Red Ball	Wico Bat Handle	Prof Competition	TAC 2	Euromax Professional
Testattu	MB 5/86, 10/87	MB 5/86, 10/87	MB 5/86, 10/87	MB 2/87	MB 10/87, 2/88, 3/89	MB 10/87
Tyyppi	Viritetty pallopää	Pallopää	Sauvantapainen	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Mikro- ja liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Tulitusnappi tikun päähän ja hintaa lisää...	Wicon kallis klassikko. Monille se ainoa oikea.	Vaihtoehto Red Ballille. Allekirjoittaneen mielestä ei vedä sille vertoja.	Taas yksi Competition-klooni.	Pallopäiden kuningas!	Lyhytputhainen pallopää. Tulitusnäppäimissä hieman lonksuva fiilis.
	Prof Competition 9000 De Luxe	Euromax Elite	Slik Stick	Commodore VG-260	Competition Pro 9000	Cruiser
Testattu	MB 10/87, 3/89	MB 10/87	MB 2/88, 3/89	MB 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Viritetty pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Tässä tikussa on yksinkertaisesti kaikki mahdollinen.	Etenkin polven päällä pidettäväksi tarkoitettu viritus.	Pienen koon ja muovisen ilmeen ei saa antaa pettää — ulkomuotoaan parempi.	Varsin näppärä pikku ohjain.	Saisivat jo päättää onko se Competition Pro vai Prof Competition...	Jotkut väittävät hyväksi — olen vahvasti eri mieltä.
	Konix Megablaster	Switch Joy				
Testattu	MB 3/89	MB 3/89				
Tyyppi	Pallopää	Viritetty pallopää				
Tekniikka	Liuskakytkimet	Mikrokytkimet				
Kommentit	Pieni muovinen mulju, jolla on ihan kiva pelata???	Commodore on todellakin parantanut tapojaan sitten 1311:n tai VG-115:n päivien.				



seen sormen pitää taipua täysin eri suuntaan kuin mitä anatomian oppikirjassa kerrotaan... Samaten hyvin käteen istuvan **Navigatorin** huono viimeistely on aiheuttanut MikroBITIN testiryhmälle rakkoja ja hiertymiä...

Pöydällä pidettävät tikut ovat olleet imukuppeineen kuitenkin hyvin yksinkertaisia tapauksia, sillä vasta kädessä pidettävien ohjainten muotoiluissa on havaittavissa todellisia ongelmia. Jopa niin oiva tikku kuin **TAC-2** on vasemman käden näkökulmasta pelkkä pyöristetty laatikko.

Toisaalta oitis kun tikku alkaa todella istua myös sitä pitelevässä kädessä, se muuttuu hyvin nuukaksi käden koon suhteen. Joku **Phasor One** tuntuu aikuisen käsissä lähinnä lelulta siinä missä Wicon **Ergostickin** tulitusnäppäin voi olla täysin pienen käden ulottumattomissa...

Ammattipeluria hämmentää myös se, miten vähän toimintoja yhdelle kädelle on sijoitettu. Viimeistään jo automaattitulitus on aktivoitava toisella kädellä kun toinen pitelee kahvaa. Jos kerran ohjaimissa on otettu mallia lentokoneiden ohjaussauvoista, olisi edes joku voinut sijoittaa kaikki kytkimet samaan varteeseen yhden käden hallittaviksi lentokoneiden tapaan. Mukaan mahtuisivat tulitus, liipaiseva automaatti ja jatkuva automaatti. Väilyönnin kun vielä saisi niin kiva ois (sillä kun niin usein laukaistaan varsinaiset järeät aseet...). Ainakin kuusnelosessahan tämä olisi teorias-  
sa jopa mahdollista.

## Brassailua

Peliohjaimiin on aikojen kuluessa ilmestynyt myös mitä erilaisimpia nippeleitä ja nappeleita, jotka mainosmiesten mukaan vaikuttavat paitsi itse ohjaimen toimintaan myös pelituloksiin. Tärkein näistä lienee automaattitulitus, jota ei jostain kumman syystä löydy vielä kaikista ohjaimista, vaikka se niin ehdoton kapistus onkin. Mitä ergonomisempi tikku, sitä epätodennäköisempää automaatin mukana olo on.

# ERÄÄN PELURIN TARINA

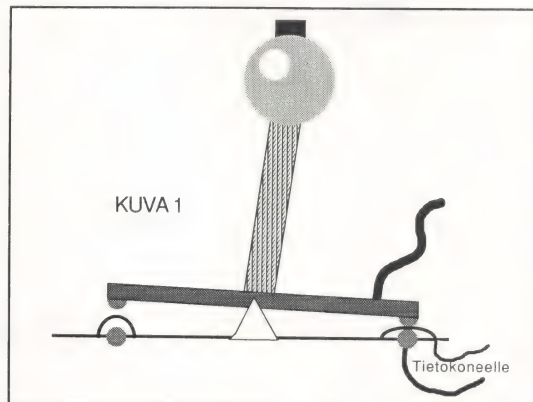
Allekirjoittanut on saanut kokea koko peliohjainten evoluution aivan alusta alkaen. Siinä vaiheessa kun ensimmäiset Vic-20:n pelimoduulit tulivat Kotkassa taannoin kauppaan, oli peliohjaimia tarjolla tasan yhtä sorttia: Ataria...

Pari kolme Ataria ehti muuttua varaosiksi ennen ostosmatkaa Helsinkiin, jossa erään kaupan (sen ainoan mikromyymälän) ikkunassa pisti silmään **Commo-**

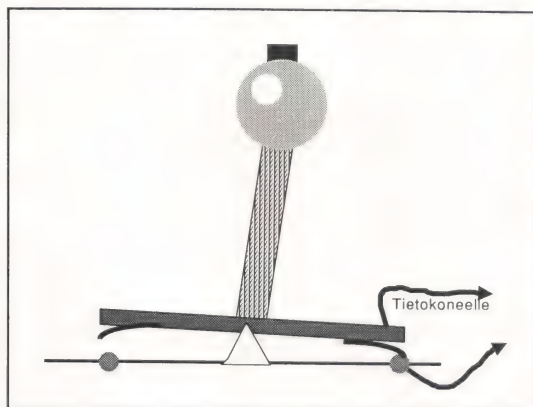
**dore 1311**. Pieni jalusta istui kädessä kuin valettu ja iso tulitusnäppäin tuntui ylellisyydeltä. Viikottainen ohjaimen purku ja kalvokytkinten viritely tuntui täysin luonnolliselta toimenpiteeltä.

Muutamaa kämmenrampia myöhemmin muutin Helsinkiin ja ostin Game Worldista ensimmäisen **QuickShot ykköseni**... massiivinen kokemus. Pelitulokset paranivat kuin taikaiskusta, mutta QuickShot kakko-

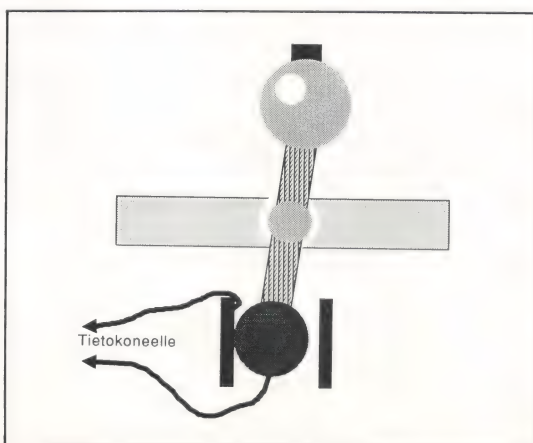
siakin ehti lentää roskikseen useampi kappale ennen kuin ohjaimet rupesivat kestämään. Ehkä kyseessä oli voiman käytön väheneminen, mutta pääsyypääksi epäilen MikroBITTI-lehteä, jonka avustajaksi eksyin. Ei muuten, mutta on tällä ohjainten testailulla omat hyvätkin puolensa. Rikkoutuneet romut voi aina haukkua lehdessä ja palauttaa maahan-tuojalle.



Kalvokytkimen toimintaperiaate.



Liuskakytkimen toimintaperiaate.



Pallokytkimen idea.

Myös automaattitulituksen nopeuden säätö on mahdollista. Monessa pelissähan saa manuaalisesti paljon enemmän rautaa rajalle kuin automaattilla. Nopeuden säätö mahdollistaa optiminopeuden löytämisen kutakin peliä varten.

Joistakin ohjaimista löytyy myös tulitusnapin valintavipu, jolle on vaikea keksiä mitään järkevää olemassaolon oikeutusta. Mikseivät molemmat tulituskytkimet saisi muka olla käytössä yhtä aikaa? Näppärä peluri ohittaa moisen ihmekytkimen oitis.

**Competiton Pro 5000:n** viimeisimmät versiot osaavat pätkiä tulituksen lisäksi myös liikettä, eli vauhtia on mahdollista myös hiljentää. Käytännössä ominaisuus on osoittautunut lähinnä koristeelliseksi kuriositeetiksi.

**Cruiserin** säädettävä herkkyys/jäykkyys on myös eräs uusimmista oivalluksista. Valitettavasti vain ohjaimen tekeminen toteutus on sitä luokkaa kurja, että idis jää pahasti varjoon.

Uusinta uutta alalla edustavat ohjainpalkit, joista löytyy kaikki mahdollinen. Jostakin kumman syystä näitä värkkejä ei ole kuitenkaan ilmestynyt Suomen markkinoille. Euroopassa niiden hinta ei ole ainakaan kummoinen, mutta Suomeen tuotaessahan kaikki hinnat vähintään tuplaantuvat — parhaimmillaan triplaantuvat.



# Sanura on pelaamis

- laajin valikoima laadukkaita peliohj

Speed King  
IBM  
Sega



Predator



Prof  
Competition  
9000  
de Luxe



Speed King  
Autofire



Prof  
Competition 9000

# sanura

Sanura on pelaamisen alueella vahva maahan-  
tuoja, varastosta löytyy ja toimitukset pelaavat!

## Sanuran valttikortit:

- Edustuksessamme on laajin valikoima laadukkaita ja kestäviä peliohjaimia.
- Kaikkia myydyimpiä malleja jatkuvasti riittävästi varastossa, toimitukset tilausta seuraavana arkipäivänä.
- Kaikille peliohjaimille vähintään 1 vuoden takuu.
- Ei minimi tilausmääriä.
- Palautukset käsittelemme aina seuraavan viikon kuluessa.

## Sanura Suomi Oy

Karvaamokuja 3 A, 00380 Helsinki  
Puh. (90) 565 3600, Telefax: (90) 565 2363

*P.S. Jos et löydä haluamaasi peliohjainta lähimmästä liikkeestä,  
voit soittaa suoraan meille puh. 90-506 1410.*





# sen markkinajohtaja

aimia, vauhtia ja tunnelmaa peleihin!

The Arcade



Megablaster



AC-2

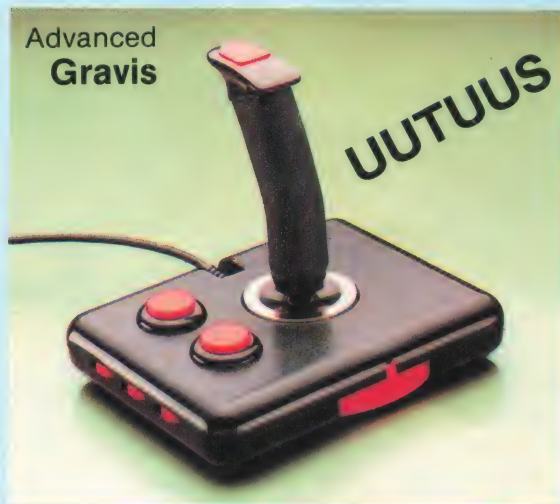


NAVIGATOR

Ergonominen muotoilu, minimirasitus mutta maksiminopeus, -tarkkuus ja -tuntuma. Ja hinta miellyttävä yllätys.

Advanced  
Gravis

UUTUUS



## ...ja omassa luokassaan SEGA

Sega tunnetaan maailmalla pelihallien "kolikkopelien" valtamerkkinä ja laadukkaiden pelien kehittäjänä. Segan uudet edulliset pelikonsolit ovat nyt tulossa kotikatsomoihin.

- Helposti hallittavat pelit, kaikissa suomenkieliset ohjeet.
- Hetkessä valmis käyttöön, pelikonsoli voi olla jatkuvasti kytkettynä televisioon, vaihtokytkimellä peli- tai katseluvalmius.
- Pelejä laaja ja nopeasti lisääntyvä valikoima, 1, 2 ja 4 megan peleistä ainutlaatuisiin 3D peleihin saakka.

## SEGA valonsädepistooli

Segan pelimodulien kanssa käytettäväksi, voit harjoitella eri ammunnan lajeja tai osallistua seikkailupeleihin.







# TARKISTUSLISTA

## Kaikki:

- Sauvan välitys
- Kytkennän vaatima ohjausvoima
- Tarkkuus väli-ilman-suunnissa
- Automaattitilutus

## Kahvat:

- Sauvan koko vs. käden koko
- Tulitusnäppäinten sijoitus
- Imukuppien pitävyys
- Natiseeko jalusta helposti

## Pallopää:

- Sauvan liikealueen suuruus
  - Istuvuus toiseen käteen
  - Pallon koko
- ## Ergonomiaviritykset:
- Käden koko vs. jals-  
tan koko
  - Yltävätkö sormet tuli-  
tusnapeille
  - Löytyvätkö oikeat  
suunnat

# SE OIKEA

## Mielikuvia herättävät

	<b>Spectravideo Quickshot 102</b>	<b>Quisckshot I</b>	<b>Quickshot II</b>	<b>Vulcan Gunshot</b>	<b>General</b>	<b>Amsoft JY2</b>
<b>Testattu</b>	MB 2/84	MB 10/85, 10/87	MB 10/85, 3/89	MB 10/85, 10/87	MB 10/85, 10/87	MB 10/85
<b>Tyyppi</b>	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
<b>Tekniikka</b>	Liuskakytkimet	Liуска- ja kalvo- kytkimet	Liuskakytkimet	Liуска- ja kalvo- kytkimet	Liуска- ja kalvo- kytkimet	—
<b>Kommentit</b>	Tämäkin tuntui jos- kus vallankumouksel- lisen hyvältä tikulta.	Vanha klassikko. Tässähän nousee tippa silmäkulmaan.	Kenties kaikkien aikojen myydyin peliohjain.	Näitä Ö-luokan sau- vaohjaimia on piisan- nut maailman sivu.	Vieläkö näitä tusina- tikkuja riittää.	Pienikokoinen mutta kohtalainen kapula.
	<b>Medalist</b>	<b>Commodore VG-115</b>	<b>Superjoy 28</b>	<b>Wico Boss</b>	<b>Cobra</b>	<b>Commodore VG-200</b>
<b>Testattu</b>	MB 10/85	MB 10/85, 10/87	MB 10/85	MB 5/86, 10/87	MB 2/87	MB 3/87, 10/87
<b>Tyyppi</b>	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahva	Massiivinen	Kahva
<b>Tekniikka</b>	—	Kalvo- ja liuska- kytkimet	—	Liuskakytkimet	Mikrokytkimet	Mikro- ja kalvo- kytkimet
<b>Kommentit</b>	Roinaa...	Olkaa kiltti ja viekää pois näkyvistä. Pelk- kä katsominen sattuu.	Pikkukeppi.	Hyvin viimeistelty tik- ku, jonka kahvan pyöriminen pilaa.	Lentosimufanaatikon unelma!!!	Jotkut tykkää — minä en. BittiLeirien tuho- tuin tikku.
	<b>Moonraker I</b>	<b>Canon VJ-200</b>	<b>Cobra 2</b>	<b>General De Luxe</b>	<b>TAC 3</b>	<b>Quickshot II Plus</b>
<b>Testattu</b>	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87, 2/88, 3/89	MB 10/87
<b>Tyyppi</b>	Kahva	Kahva	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
<b>Tekniikka</b>	Liуска- ja kalvo- kytkimet	Potentiometri- ja mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Liуска- ja kalvo- kytkimet	Liуска- ja mikro- kytkimet	Mikrokytkimet
<b>Kommentit</b>	Yök en syö.	Potentiometrit takaa- kat pehmeän ohjaus- tuntuman. Tarkkaa kytkentähetkeä mah- doton määrittää.	Ei saa sotkea itse Cobraan — vain koko samaa luokkaa, ergonomia ei sinne päinkään.	Hmmnnjojo. Keski- tasoa mitä keskitasoa.	Hyvin viimeistelty pienimuotoinen kahvaohjain.	Ihan näppärä, mutta ei vedä vertoja tur- bolle.
	<b>Quickshot II Turbo</b>	<b>Cheetah Mach I+</b>	<b>TAC 5</b>	<b>Cheetah Challenger</b>	<b>Quick Gun Turbo 1</b>	<b>Quick Gun Turbo 2</b>
<b>Testattu</b>	MB 10/87, 3/89	MB 10/87	MB 2/88, 3/89	MB 3/89	MB 3/89	MB 3/89
<b>Tyyppi</b>	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
<b>Tekniikka</b>	Mikrokytkimet	Mikro- ja kalvo- kytkimet	Liуска- ja mikro- kytkimet	Liуска- ja kalvo- kytkimet	Kalvo- ja mikro- kytkimet	Mikrokytkimet
<b>Kommentit</b>	Quickshot-sarjan paras tikku.	Kovaa keskitasoa. Näitä piisaa.	Klonks klonks klonks krunks.	Suunnittelijat seinää vastaan ja heti!	Mistä tätä rojua oikein työnnetään ihmisille?	Ei pelkkä numeron muuttaminen paljon auta.



Vaan miten valita itselleen juuri se oikea peliohjain, joka sopii parhaiten niin omiin mielenpeleihin kuin omaan käteenkin?

Ohjaimen tyyppi on tärkein perusvalinta eli ostaako kahva, pallopää vai kädessä pidettävä ohjain. Jokaisella on omat mieltymyksensä, mutta mikäli kaveripiiristä löytyy eri tyyppisiä ohjaimia, kannattaa kokeilla, millä niistä saa lempipelissään parhaan tuloksen. Tulokset voivat yllättää, sillä esmes allekirjoittaneesta lentosimuihin parhaalta vaikuttaneella PC:n

tikulla ei saa F-19:ää laskettuaan kentälle millään siinä missä kaikkein kurjimmalta tuntunut ruppana tuo sen kiitoradan päähän todella nättisti.

Yksittäisten mikromymlöiden valikoimat eivät ole myöskään koskaan täydellisiä eli koepeleihin on pakko turvautua myös kaupassa — marmattavat myyjät mitä marmattavat. Kädessä pidettäviä tikkuja tutkiskeltaessa kannattaa kiinnittää erityisesti huomiota ohjaimen kokoon eli yltävätkö sormet tulitusnapeille ja sitä rataa.

Kahvaohjaimista tulee puolestaan huomioida mahdollisten imukuppien pitävyys ja ohjaimen rakenteen tukevuus. Natiseeko koko hökötyks siis liitoksistaan eli ei? Itse tikku ei saa myöskään lonksua jalustassaan oli kyse minkä tyyppisestä tikusta tahansa. Pieni välys uudessa tikussa tarkoittaa melkoista hölskettä parin kuukauden kuluttua.

Oheista taulukkoa voi myös käyttää apuna. Perussääntönä voidaan pitää sitä, että mitä kauemmin tikku on ollut kuvioissa mukana

(mitä pidemmän aikavälin kuluessa sitä on testattu) sitä elinvoimaisempi se on. Uusia malleja ei kannata tämän mukaan teilata eikä kaikkia vanhojakaan. Esmes Cobra on yhdestä testikerrastaan huolimatta ainoalaatuinen ohjain. Vastaavasti QuickShot II on pysynyt pinnalla pelkällä vanhalla maineellaan... Lisätietoja voi kaivella taulukossa mainituista vanhoista MikroBITIN numeroista.

## Epämääräiset viritykset

	Amigo Powerstick	Unimex Wireless Remote Controllers	Atari Trackball	Teldec Accu-Ball	SV-107	Wico Three Way
Testattu	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 10/85	MB 5/86, 10/87
Tyyppi	Sauvaohjain	Sauvaohjain	Ohjauspallo	Ohjauspallo	Ohjauslevy	Vaihtokahva
Tekniikka	Kosketuspinta monella johtimella	Kalvokytkimet, langaton ohjain	Optinen laskuri	Optinen laskuri	—	Liuskakytkimet
Kommentit	Erikoinen mutta tuskin toimiva ratkaisu.	Langattomuus sinänsä etu, mutta ohjaimet kurjat.	Hyvä idis, mutta liian harva osaa hyödyntää tätä jäykkää kuugelia.	Herkempi kuin Atarin vastaava, mutta edelleenkin liian jäykkä.	Hyvä idis mutta avuton muotoilu...	Hyvä mutta hävyttömän tyyris. Liian pitkä varsi.

	Quickshot IV	Quickshot IX	Game Mate 2	Quick Shot QS-118F	Sega Control Stick	
Testattu	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 3/89	MB 3/89	
Tyyppi	Vaihtokahva	Omituinen	Tikku mikä tikku	Lituska	Lituska	
Tekniikka	Liiska- ja kalvokytkimet	Mikrokytkimet	Kalvokytkimet	Kosketuskytkimet	Kosketuskytkimet	
Kommentit	Wico Three Wayn jäljitelmä, joka jää kuitenkin kauas jälkeen esikuvastaan...	Tarkoitettu lähinnä erikoisuuksien tavoittelijoille.	Vanha Atari-tikku kauko-ohjauksella. Hyvä idis, väärät tikut.	Imukupit pois, ja joissakin peleissä SE ohjain.	Tämä taasen tarvii imukupit toimiakseen lainkaan, mutta sitten sitäkin paremmin.	

## Ergonomiasysteemit

	Phasor One	Speed King	Magnum	Terminator	Konix Navigator	Wico Ergostick
Testattu	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Pistooli	Kännykkä	Pistooli	Omintakeinen	Pistooli	Kännykkä
Tekniikka	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Hieman nulu ja heikon oloinen. Monien suosikki.	Yksi kaikkein myydyimmistä peliohjaimista.	Väli-ilmansuunta-ongelmien pilaama tikku.	Yllättävän toimiva ratkaisu. Ei sovi kuitenkaan kaikille.	Huono viimeistely pilaa hyvän tikun.	Njamslurps.

## Varsinaiset tikut

	Atari Joystick	Commodore 1311	Starfighter
Testattu	MB 2/84	MB 2/84, 10/85	MB 2/88
Tyyppi	Tikku	Tikku	Tikku
Tekniikka	Kalvokytkimet	Kalvokytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet
Kommentit	Peliohjainten kantaisä. Monen painajaisen suurin kammutus.	Onnistunut yritys vielä Atarin Joystickiä kammottavamman ohjaimen tekemiseksi.	Pieni ja herkkä perustikku.



# Televisiosta digitaaliseen visioon



## TV-SARJAT PELEINÄ

*Viime pelikirjassa kerroimme filmeihin perustuvista peleistä, nyt pienennämme ruutua ja runnomme ihaniin TV-sarjoihin perustuvat pelit.*

NIKO NIRVI

**T**V-sarjojen paha puoli on se, että missä joku Rambo on yleismaailmallinen ilmiö, siinä joku Eastenders ei esimerkiksi kerro Suomen miehelle mitään. Tämä tietysti supistaa nimellä myytävän pelin menekkiä, mutta onhan joku Star Trek sentään yleismaailmallinen ilmiö, ja Batman myynee jo sarjakuvalehtensä varjolla, He-Manista puhumattakaan.

Valitettavasti TV-peleissä pätevät samat lait kuin elokuviin perustuvissakin: hahmot ei saa käsitellä niin, että varjo heitty esikuvan päälle. Batman ei saa kuolla, Mikki Hiiri ei saa tappaa ihmisiä, He-Man ei saa olla älykäs. Siitä huolimatta ei periaatteessa ole mitään syytä, mikseikö ruututähti kääntyisi peliksi.

### Animaatio-automaatio

Periaatteessa piirretyt hahmot sopivat peleihin kuin nyrkki silmään. Tutut hahmot on helppo tunnistaa vaikka sekavahkosta pikselirykelmästä.

Walt Disneyn rakastettu,

nykyään steriili Mikki Hiiri palloilee esimerkiksi Gremli-nin asiallisessa **Mickey Mouse**-ssa. Mikki pelastaa pääasiassa pilteille suunnatussa pelissä Disneyworldin peikkokuninkaalta. Mutta onpa Disney Corporation itsekin ikuistanut sankareitaan lähinnä opetuspeleihin luoteltavissa peleissään.

Hanna-Barbera-korporaation sankareista Smurffit ovat ilmestyneet paitsi ikiaikaisessa Mattelin pelissä myös hauskassa hakkereiden tekemässä smurffituhon Smurffiinan kidutus -pelissä, jonka kömpelö toteutus ei riittänyt kaatamaan smurffilahtauksen iloja, varsinkin jos viritti itseään katsomalla tämän idioottisarjan jakson. Retu Kivinen ja kumppanit eli angloksi **Flintstones** ovat digitoituneet tuplasti. Quick-silvan versio oli graafisesti näyttävä, mutta tappavan tylsä arcadeadventure, kuten myös Grandslamin uusi versio. Grandslamin peliin kuuluivat liiki mahdoton maa-laupeli, tylsä ajopeli, kuiva ja ylipitkä keilailuolosuhteet sekä bonuksena hypi & pompi -osuus. Vaan eipä ole muissa-

kaan piirrossarjassa kehumista. Saman populan **Yogi Bear** esiintyy Piranhan sammimisessa ja vaikeassa pelissä, jossa maasto scrollaa horisontaalisesti Jogin etsiessä pikkukarhu-ystäväänsä.

### Hei-mies ja roimat robotit

Kun minä olin nuori, leikkivät lapset sukupuolesta riippuen joko nukeilla tai pikkusotilailla. Nykyajan kakaratpa ovat markkinamiesten kuppauksen kohteena ja leikkivät toimintafiguureilla. Katso TV-sarja, osta lelu ja pirun kallis alus, lue lehti, väritysvärikirjaa, puuhaile puuhakirjan parissa ja ei edes viho-viimeiseksi: pelaa omassa Masters-mikrossa jänskää peliä.

Mikäpä oli ensimmäinen toimintanukke/animaatiosarja? Action Force/G.I. Joepa tietenkin. Taistelu Cobraa vastaan on kestänyt vuosikymmeniä, joten pari peliäkin on tullut. Epyxin **G.I. Joe** tarjosi mahdollisuuden paitsi lennellä tai ajella Action Force -kalustolla myös taistella mies miestä vastaan, mutta varsin kurjin tuloksin. Virgin julkaisi myös pari Action Force -peliä, mutta arvosteluista päätellen epätyytyväisin tuloksin.

Nukkekasite ja tehokkaan markkinoinnin ykkönen





"Mikäs teittiä huvittaa", ihmettelee vesipistoolin kanssa huitova Mikki.



Jokerista huolimatta Batmanilla on vielä ässä hihassaan.



Masters of the Universe: "Kautta Harmaakallon linnan, minä olen legopalikka!"

**Masters of the Universe** ikuistettiin ensin U.S. Goldin toimesta heikon jäykäksi hyppi & pompi -seikkailuksi ja Dolph Lundgrenin isännöimän heikon Star Wars -kloonelokuvan myötä Gremlin tekaisi aiheesta tosi ruppuisen **Masters of the Universe — The Movie**. Eternian satuprinssi ei liene tyytyväinen kumpaakaan versioon. "By the castle of Grayskull, I have the power"

Satelliittisarjalla jatkaaksemme Gremlin osti oikeudet **Maskiin** ja julkaisi naamarimiehien ja Venomin nahistelua kolmen osan verran. **Mask** oli ihan asiallinen autoseikkailupeli, **Mask II** todella surkea epämääräpeli, mutta yllättävästi **Venom Strikes Back** olikin varsin pe-

lattava mutta perusformaatiin perustuva ammuskelu-toimintaseikkailu. Eliten **Thundercats** perustui liki samaan kaavan ja oli yllättävästi lajin- sa korkealaatuinen edustaja.

Ja sitten robotteihin. Tämä yleensä tyhjän näköiset metallihirviöt tömistelevät nähtävästi joka Nippon-animaatiossa. Tunnetuin metalliryhmä lienee **Transformers**, jonka ensin talletti tietokoneelle Ocean. Peli oli simppele "etsi Transulogon osia" ja autoksi muuttumisesta oli lähinnä haittaa. Activisionin Transformers taas onkin niin hirveä, ettei siitä ilkeä kertoa muuta kuin että kaikki on pielessä mikä pieleen voi mennä. Pelin teki kuitenkin kuuluisa David Crane, Ghostbustersista ja

Pitfalleista vastaava entinen legenda.

Eipä näytä kääntyvän hyvin animaatiomarkkinointi peliksi. Jokaisessa risukasassa on kuitenkin hopeareunat, sillä japanilaiseen Macross-sarjaan perustuva **Battletech** on erinomainen roolistrategiapeli. Syynä saattaa olla Battletechin suosio roolipeliversiona, joka antaa heppoista animaatiotarjontaa paremman perustan.

### Mustat ihmelaitteet ja muut roskat

Eipä kovinkaan kauan aikaa sitten nappulat tihrustivat Pahalaisen sontaluukusta sarjoja, joissa sankari kaasutteli mustalla ihmevälineellään pahan perässä. Tunnetuin

on **Knight Rider**. Ocean ilmoitteli pelistä lähes puoli-toista vuotta ennen kuin peli tuli, ja käsittämättömän surkeassa lopputuloksessa Michael Knight ja (musta) ihmeauto K.I.T.T. vuoroin ajelivat helikoptereita ammuskelun tai olivat rakennuksessa ottamassa selvää mihin seuraavaksi ajellaan. Katuhaukka, jossa ajeltiin (mustalla) ihmemoottoripyörällä, tuli yhtä pitkän ajan kuluttua samalta firmalta, onneksi hiukan paremmin tuloksin. Peli käsitteli ylhäältä kuvattua kaupungissa ajelua ja Wolf-tyyppistä terroristien ammuskelua. **Airwolf**, jossa sankari lenteli (mustalla) ihmehelikopterilla, kääntyi Eliten toimesta hyväksi sokkeloam-muskelupeliksi. Airwolfia löy-





Star Trek: legendaarinen TV-sarja, legendaarinen odotusaika.



tynee vieläkin budjettipelinä tai kokoelmakaseteilta. Ihmemies eli **McGyver** on kuulemma työn alla.

Poliisisarjoista vain **Miami Vice** on ylittänyt riman Oceanin epäpelattavassa autopelissä. Muista roskasarjoista muistamme vielä Data-soitin **Dallas**-tekstipelin, mikä juonittelun, syrjähyppyjen ja juomisen asemasta olikin yllättävästi Etelä-Amerikkaan sijoittuva seikkailu. Robin Hood sensijaan oli hyvä sarja, ja siihen perustuva Adventure Internationalin **Robin Hood and the Stepstones of Rhiannon** innosti tekstiseikkailijoita Suomessa.

### Unohdettuja

Aika moni peli perustuu Suomessa täysin tuntemattomiin ohjelmiin. Mosaic, joka on vastuussa **Yes, Prime Minister**- ja kahdesta **Adrian Mole**-monivalintapelistä, on tehnyt myös englantilaisten Naapurilähiöstä eli **Eastenders**istä vastaavan. Yhteistä joka pelille oli se, että pelaajan valinnat eivät juurikaan itse pelin kulkuun vaikuttaneet ja toista kertaa vain harva jaksoi ne läpi pelata.

Loput ohitetaan maininnalla ja nekin vain täydellisyysden tavoittelemisen vuoksi. Piranhän **Trap Door** ja **Beyond the Trapdoor** olivat hyviä toimintaseikkailuja Trapdoor-piirrosarjan mukaan, ja Eliten **Fall Guy** oli ensimmäisiä TV-lisenssipelejä. Sarja ja peli ovat yhtä tuntemattomia. **Max Headroom** vilahti Fenno-TV:n tiskijukkana, ja onhan Maxin TV-sarja videollakin. Quicksilver ikuisti Maxin köyhäksi, vaikeaksi ja tylsäksi toimintaseikkailuksi.

Show-ohjelmia varten Domarkilla on oma merkki TV Games, jossa ilmestyy bittiversioita englantilaisten Ruutuyseistä ja muista tasokkaidista ohjelmista. Oceanin hirveä **It's a Knockout** kuppasi samaa suuntaa huonoin tuloksin.

### Vanhat hyvät ohjelmat

Myös vanha kunnon **Thunderbirds** on pelinä. Ensimmäinen versio oli tyhmähkö sokkelopuzzlepeli, jossa

Myrskylinnut 1 ja 2 olivat pelastavinaan egyptologeja pyramidin sisuksista. Grandslam on tekemässä uutta Thunderbirdsä, joten vanhat linnut are go! F.A.B.!

Skystä tuttu, englantilaisille ah niin rakas **Doctor Who** ilmestyi pelinä **Doctor Who and Mines of Terror** jonkun edesmenneen brittifirman toimesta. Sinänsä ihan kiva arcadeadventure sai lisäpuhtia ohjelmoitavasta Sphinxistä, joka toimi kelpo tohtorin apuna.

Ja Batman on tietysti ikuistettu kahteenkin peliin, kumpikin Oceanin julkaisemia, Jon Ritmanin **Batman** oli ensimmäinen, ja hyvä isometrinen arcadeadventure olikin. Valitettavasti Batmanin kanssa sillä ei ollut muuta yhteistä kuin nimi. Seuraava **Batman — The Caped Crusader** perustuikin samannimiseen elokuvaan ja oli tyyppinen anglotoimintaseikkailu.

Sokeri pohjalla. TV-sarjoista legendaarisin eli Star Trek on ilmestynyt monessa muodossa. PD-versio eräästä vanhimmista koskaan tehdyistä peleistä löytyy muodossa tai toisessa joka koneelle, ja samasta pelistä on leegio erilaisia versioita. PC:lle pitäisi löytyä tosi monimutkainen PD-Star Trek. Kaupallisia yrityksiä on PD-formaatista laajennettu Interstellin **Star Fleet I**, joka nimestään huolimatta on selvä Star Trek -peli. Arcade-Trek on esimerkiksi Segan **Star Trek**, jossa lähinnä lennellään ja ammutaan Klingonien ristelijöitä. Peli on eräs ensimmäisiä kolmiulotteisia pelejä. Simon & Schuster julkaisi seikkailupelinomaisen **Star Trek: The Kobayashi Maru Incident** -pelin, jota en ole onnistunut näkemään. Tunnetuin kaupallinen peli lienee kuitenkin Firebirdin ikuisuuksia myöhässä ollut **Star Trek: The Rebel Universe**, joka osittain komeasta toteutuksesta huolimatta ei pelinä oikein jaksu innostaa.

Kuten jokainen lukutaitoinen on jo keksinyt tuntuu TV-sarja muutamaa harvaa poikkeusta lukuunottamatta kääntyvän tosi nahkeasti peliksi. Miksi? Ken tietää, mitään syytä siihen ei ole. ■





# VIDEOPELIENT → UUSI ← TULEMINEN



**K**olikkoautomaateilla on kotoinen vastine videopeleissä, joiden oletettiin jääneen historian hämärään tietokoneiden vallettua pelimiesten pöydät. Uuden sukupolven videopelit yrittävät nyt vallata takaisin asemia, jotka niiden edeltäjäillä oli.

80-luvulle siirryttäessä kolikkoautomaattien kotiversiot yleistyivät ympäri maailmaa. Video- ja TV-peleinä tunnettujen pelikoneiden elinkaari jäi kuitenkin suhteellisen lyhyeksi mikrotietokoneiden syrjäyttäessä ne kodeista. Yhdysvallat ja Japani jäivät videopelien viimeisiksi linnoituksiksi lajin kuollessa sukupuuttoon muun muassa Suomessa.

Viime vuosina on idän elektroniikkajätti Japani antanut merkkejä videopelien uudesta tulemisesta. Vuonna 1987 aloittivat **Nintendo** ja **Sega** videopelien vyörytyksen Aasian ulkopuolelle Yhdysvaltoihin ja Eurooppaan. Pohjoismaatkaan eivät ole säästyneet tältä invaasiolta ja Suomi sai laitteille maahan-tuojat samaisen vuoden 1987 lopulla.

## Haastajat kehään

Videopelien hurja suosio on saanut muutkin valmistajat mukaan kisaan. Vanha konkari **Atari** yrittää parhaansa vanhalla tavalla, joka on puettu koreisiin kuoriin. Siltä odotetaan myös ST-teknologiaan pohjaavaa uutuutta.

Vakavin hyvinvoiva kilpaili-

*Arvaamattomia ovat mikromaailman  
meaningit. Viime vuoden aikana Suomessa  
vahvistui kaksi kehityssuuntaa. Yhtäällä  
Commodoren tuotteet vakiinnuttivat  
entisestään valta-asemaansa kotien  
ykkösmikroina. Toisaalta pelikonsolit, jotka  
olivat jo vuosia aiemmin kadonneet Pohjolan  
raukoilta rajoilta, alkoivat tunkeutua uudelleen  
tietokonepelaajien tietoisuuteen.*

ja Nintendolle ja Segalle on NECin **PC Engine**. Sen mekaniikka on kotimaassaan sen verran hurjaa, että vain muutama kappale on päässyt karkuun Euroopan puolelle.

Englantilaiset tulevat konsolimarkkinoille Konixin poikkeavalla **Multi System**-laitteistolla, johon on luvassa ydeksän hyvää ja kahdeksan kaunista. Tällä pelivempaimella on parhaat mahdollisuudet ilmestyä lähitulevaisuudessa omille raukoille rajoillemme.

Pelitalo Epyx on niinkään valmistelemassa omaa pelikonsoliaan, josta ei tosin ole pahemmin tietoja tihkunut. Nintendon ja Segan vastaisku on sen sijaan nähnyt jo päivänvalon. Molemmilla valmistajilla on valmiina 16-bittiset versiot konsoleistaan, mutta Suomessa niistä on turha haaveilla vielä piitkään aikaan.

## Markkinavaltiaat

Nintendon ja Segan 8-bittiset pelikoneet hallitsevat vielä suvereenisti markkinoita. Koska ne muodostavat varsin vertailukelpoisen parin,

niiden käsitteleminen yhdessä puolustaa paikkaansa.

Pelikonsolit ovat suhteellisen pienikokoisia laatikoita, jotka yhdistetään erillisillä muuntajilla verkkovirtaan. Segan konsoli vie enemmän pöytätilaa, mutta se on Nintendoa matalampi. Molemmissa on kaksi peliohjainliitäntää sekä TV- ja videoulostulot. Jälkimmäinen on Nintendossa RCA-tyyppinen, kun taas Sega turvautuu DIN-liitäntään.

## Ohjauspöytä-ergonomiaa

Segan virtakytkin on sijoitettu etupaneeliin ja koneen päältä löytyvät vielä pause- ja reset-näppäimet. Viimemainittujen sijoittelu ei ole erityisen onnistunut, koska kone tulee ain silloin tällöin rese-toitua vaikka tarkoituksena on ollut taukonäppäimen painaminen.

Nintendon virta- ja resetkytkimet löytyvät etupaneelistä. Taukotoiminto siirrytään painamalla peliohjaimen pause-näppäintä. Tästä on etua virhenäppäilyyn välttämi-

sen lisäksi myös sikäli, että pelaajan ei tarvitse raahautua konsolille lepotauko ha-lutessan.

Segassa on kaksi aukkoa pelimoduuleille. Laitteen päälle voidaan työntää pystyasentoon kasettimainen pelitalenne ja etupaneelissa olevaa aukkoa voi käyttää kortin muotoisten pelien koneelle syöttämiseen. Nintendossa on mahdollista käyttää vain kasettimoduulia, joka asetetaan etupaneeliin luukun taakse piiloon. Konsolin päälle jää tasainen alusta, jossa voi pitää esimerkiksi pelimoduuleja tai ohjaimia.

## Tämäkö muka peliohjain?

Laitteiden mukana tulee kaksi peliohjainta. Ne poikkeavat ulkonäöltään melkoisesti tavanomaisista ilotikuista, mutta ovat varsin näppärätoimisia. Pieniä, LCD-näytöllä varustettuja taskupelejä pelanneille ohjaimet ovat tuttuja. Ne muistuttavat muodoltaan kotielektronikan kauko-ohjaimia, mutta niitä pidetään kaksin käsin poikittain. Vasemmalla puolella on suunta-ohjain ja oikealle kädelle jää toimintinäppäimien käyttö.

Segan peliohjaimen suuntaohjain tuntee kahdeksan ilmansuuntaa ja sen keskelle voidaan ruuvata lisävarusteenä hankittava mini-ilotikku. Ohjaimessa on lisäksi kaksi näppäintä, joita voidaan käyttää esimerkiksi hyppelyyn ja



# MIKROKIRJAT JA OHJELMAT

## AMIGA 1

Amiga 1 -kirja on tarpeen jokaiselle Amigan omistajalle. Siinä käsitellään myös asioita, joita ei löydy koneen mukana tulevista käyttäjän oppaista. Amiga 1 kertoo Amigan käyttöjärjestelmän salat alkaen Workbenchin käyttöönotosta käyttöjärjestelmälevyn räätälöintiin asti. Kirjassa käsitellään AmigaDOS 1.3 -käyttöjärjestelmää, siinä on runsaasti esimerkkejä ja tekstin ymmärtämistä helpottavia kuvia. 160 sivua, ovh. vain 125 mk.

## HUVIA JA HYÖTYÄ -SARJA:

Huvia ja hyötyä -kirjat ovat peliohjelmoinnin perusteellisia käsikirjoja, jotka antavat hyvän perustan myös muulle ohjelmoinnille. Kirjoissa on lisäksi valmiita ohjelmia omaan koneeseen syötettäväksi.

### Commodore 64

176 sivua, ovh. vain 95 mk.  
Kirjan ohjelmat levykkeellä,  
ovh. vain 69 mk.

### MSX

165 sivua, ovh. vain 95 mk.  
Kirjan ohjelmat kasetilla,  
ovh. vain 69 mk.

## BASICISTA KONEKIELEEN

Konekieli-ohjelmoinnin perusteos, joka ei edellytä lukijaltaan esitietoja konekielen käytöstä. Mukana MikroAssembler-ohjelma, jolla voi tehdä omia konekieli-ohjelmia, tallentaa, laadata ja ajaa niitä. 253 sivua, ovh. vain 125 mk.  
Ohjelma levyllä, ovh. vain 79 mk.

## MIKROKIVIKAUSI

Mikrokivikausi on Wallun piirtämä sarjakuvakirja, joka ottaa hauskaasti kantaa moniin tietokonealan kysymyksiin. "Purevaa mikropilaa kivikaudelta. Ehdottoman suositeltava kirja." (Uusimaa 24.8.1988) Sidottu, 48 sivua, erikoishintaan 49 mk! (normaalihinta 69 mk)

## MIKROBITTI-OHJELMAT 1988

MikroBITIN uudet ohjelmalevykkeet ja -kasetit sisältävät kaikki MikroBITISSÄ vuonna 1988 Commodore 64:lle, Amstradille ja MSX:lle julkaistut pelit, hyöty- ja apuohjelmat. MikroBITTI-ohjelmalistaukset ovat edullinen ohjelmapaketti jokaiselle hyvistä ohjelmista kiinnostuneelle. Ovh. vain 69 mk.



**Tilaa heti kuponki-  
sivun kortilla!**

ampumiseen. Ohjaimet liitetään konsoliin mikrotietokoneista tutuilla Atari-tyyppisillä liittimillä.

Nintendon suuntaohjain on ristin muotoinen ja tuntee vain neljä ilmansuuntaa. Peliohjaimessa on Segan tavoin kaksi monitoiminäppäintä sekä lisäksi omat napit pelivalikon ja taukotoinnin käyttöön. Ohjainten liittimet noudattavat Nintendon ikiomaa standardia.

Peliohjaimet saattavat tuntua aluksi hankalilta käyttää, jos on tottunut mikrojen ilotikkuihin. Pienen harjoittelun jälkeen voi kuitenkin todeta ohjainten soveltuvan erinomaisesti useimpien tarjolla olevien pelien hallintaan. Joystickiä käytettäessä rasittuu lähinnä ranne. Pelikonsolien ohjaimet asettavat puolestaan eukalot kovalle koetukselle.

Nintendon peliohjainuutuus Advantage on pelimiehen unelma. Tavanomaisten toimintojen lisäksi siitä löytyy turboruuvi molemmille toimintonäppäimille (esim. hyppyvoima ja tulitusnopeus) sekä erityinen hidastusnapula, jota käyttämällä saattaa selviytyä muuten liian nopeista vastustajista.

Segan Control Stick on yhdistelmä pelikonsolin lankkuohjainta ja perinteistä joystickiä. Sitä voi käyttää myös tavallisten kotimikrojen kanssa. Segaan käy myös QuickShotin erikoinen Wiz Master.

### Varustelukierre

Molempiin pelikoneisiin saa lisävarusteena valopistoolin, jolla voi räiskä johdon päästä kuvaruudulla olevia kohteita. Nintendon käsiase on paremmin muotoiltu ja istuu mukavasti käteen. Osumatarkkuudessaakaan ei ole moitteen sijaa.

Segan valopistooli noudattaa muotoilussaan konsolin suuntaviivoja, mutta on kilpailijaansa huonommin käteen käyvä. Useimmat kokeilemamme ampuma-aseet ovat olleet siinä määrin epätarkkoja, että kohteeseen osuminen on vaikeata. Pistoolin kera pelattavia pelejä on useita molemmille koneille.

Segaan on saatavana kolmiulotteiset lasit, joita käytetään joidenkin ampumapeli-  
lien yhteydessä. Kolmiulotteisuutta ei ole ainakaan vielä kyetty hyödyntämään tavalla, joka puolustaisi lasien hankintaa. Nintendon ratkaisu käsinkosketeltavuuteen on pahvisten puna-viherlasien liittäminen joidenkin pelien yhteyteen.

Hulppein uutuus pelirintamalla pitkini aikoihin on eittämättä Nintendon pelimatto. Siihen ei ole vielä saatavilla kuin yksi pelimoduuli, jolta löytyy viisi erilaista juoksu- ja hyppelypeliä. Pelihahmo televisioruudulla juoksee, hyppää ja heittäytyy kontilleen matolla taiteilevan pelaajan perässä. Peli antaa suorituksen lopuksi arvostelun pelaajan suorituskyvyn eri puolista kuten kestävyyydestä ja nopeudesta. Pelimatto on erinomaisesti toteutettu yhdistelmä videopeliä ja kuntoilua.

Nintendolle valmistetaan, joskaan ei tuoda maahan, monitoimirobottia, joka on saanut joltisestikin suosiota suuressa maailmassa. Robottia hyödyntäviä ohjelmia ei myöskään ole vielä montaakaan.

### Näitä ei kopioida!

Oleellisinta pelikoneessa ovat pelit. Peli-  
grafikka on 8-bittisten kotimikrojen tasoa eli se riittää mainiosti peleistä nauttimiseen. Pelitarjonta on määrältään vielä huikean kaukana kotimikrojen tasosta, mutta laadussa videopelit eivät jää jälkeen esimerkiksi Commodore 64:n peleistä. Moduulit ja kortit ovat helpokäyttöisiä ja suhteellisen kestäviä. Pelit latautuvat nopeasti ja varmasti. Pelitarjonta ei ole huimaavan suuri, mutta kasvaa koko ajan.

Oleelliset erot Nintendon ja Segan välillä löytyvätkin juuri peleistä. Sega noudattaa uskollisemmin kotimikroista tuttua pelilinjaa, ja commodoristi tuntee varmasti olonsa kotoisaksi Segan pelien parissa. Segan pelit ovat usein samoja kuin kotimikroissakin, mutta monasti paremmin toteutettuja. Esimerkiksi Outrun hakkaa mennen tullen Commodore 64:n version. Osa peleistä





Golvellius kuuluu Segan toimintaseikkailupeleihin.



Segan Rambo III antaa mahdollisuuden räiskiä valopistoolilla vihulaisia, jotka eivät arastele antaa takaisin tuutin täydeltä.

on myös varsin tuoreita jopa sellaisia, joita ei vielä ole sovitettu mikrotietokoneille.

Nintendon pelit edustavat omaa linjaansa, eikä niitä yleensä ole saatavissa kotimikroihiin. Tämä ei tarkoita sitä, että ne olisivat millään muotoa lajitovereitaan huonompia, pikemminkin päinvastoin. Asiaa tunteville kerrottakoon, että esimerkiksi maanmainio viirusilmämme Wallu on pelannut Nintendon *The Legend of Zeldan* molemmat osat läpi. Nintendon etuna voidaan mainita suomenkieliset peliohjeet ja sillä on valttinaan myös *Super Mario Bros.* ja sen jatko-osa.

## Pelejä joka lähtöön

Segan peleistä mainittakoon toimintaseikkailu *Golvellius*, jossa sankari etsii pelastettavaa prinsessaa ja siivuaa siinä sivussa moninaisia vastustajia. Pelissä on mukavana lisänä salasana, joka ilmestyy kuvaruutuun pelihahmon kuollessa. Tämän toivottoman pitkän merkkiyhdistelmän siirto paperille ja siitä taas pelin alussa takaisin konsoliin takaa seikkailun jatkumisen siitä kohdasta, mihin jäit edellisellä kerralla Noutajan saapuessa.

*Double Dragon* edustaa nujakointipeliä, jossa erilaiset Karate- ja Kung Fu -taiturit mittelevät voimiaan kauheiden kankstereiden kanssa. Erikoista pelissä on mahdollisuus kahden pelaajan samanaikaiseen toimintaan ruudulla.

*Rambo-3* on ampumapeli, jota voi pelata vain Segan

valopistoolilla. Rambo on pelastamassa vankeja Afganistanin uumenissa ja ampuu niin maan penteleesti kaikkea liikkuva. Ehkä paras Segan ampumapeleistä.

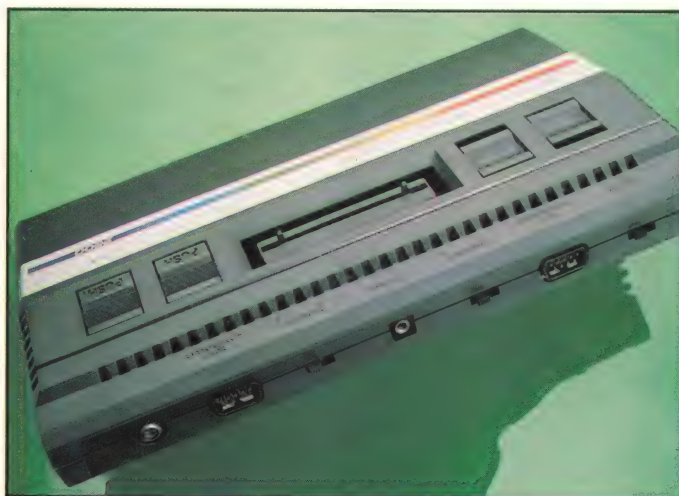
Erikseen kannattaa maini-

ta, että seuraavissa peleissä on mahdollisuus tallentaa pelitilanne moduulien paristovarmennettuun muistiin: *Miracle Warriors* (rooliseikkailu) ja *Penguin Land* (pulma- ja toimintapeli).

Nintendon kohdalla voisi mainita pelit *Ice Hockey* (ehkä kaikkien aikojen paras jääkiekkosimulaatio), *Kid Icarus* (toimintaseikkailu) ja valopistoolia vaativa *Gumshoe*, jonka pelaamisessa tarvitaan myös yläpäättä.



Pelikonolit ovat näppäriä, televisiota näyttöruutuna käyttäviä viihdevälineitä, jotka tyydyttävät koko perheen pelitarpeet. Edessä vasemmalla Nintendon tarkkatoiminen valopistooli. Sen vieressä Segan peliohjain.



Atari 2600 on vanhentunut peliväline.

## Onko tämä tottakaan?

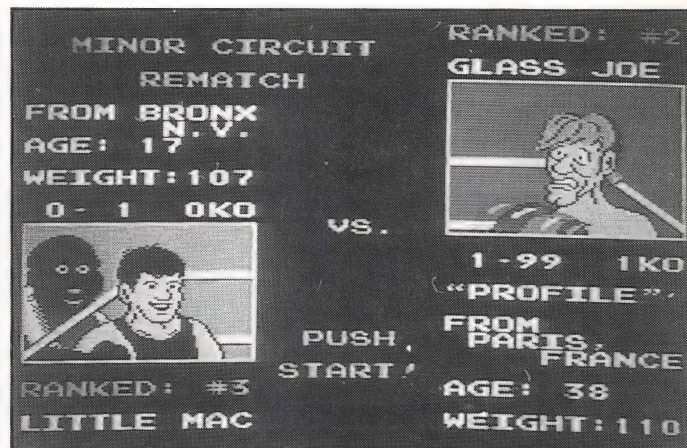
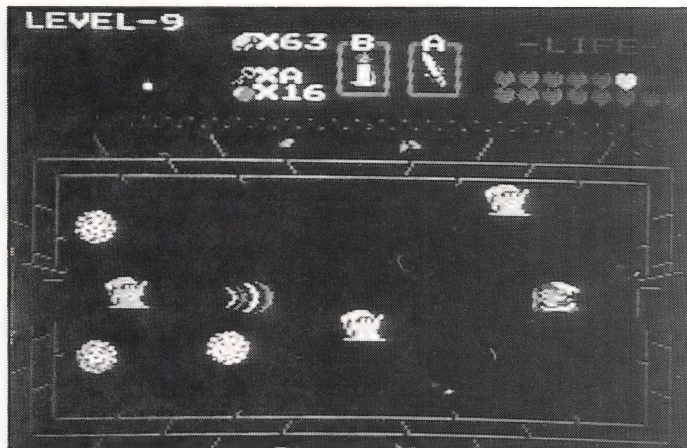
Kaikkien aikojen ensimmäisessä MikroBITISSÄ (1/84) esiteltiin kuusi videopelikonsoleja. Tuolloin Atari 2600 oli maailman suosituin konsoli. Tänä, melko tarkalleen viisi vuotta myöhemmin, Atari 2600 on edelleen leikissä mukana. Laitteen ulkonäkö on muuttunut kouraantuntuvasti. Atari 2600 vuosimallia 1989 mahtuu nimittäin kouraan. Noin 4cm paksu, 27 cm leveä ja 17 cm syvä konsoli pikkuraisen virtalähteen kera kulkee pelimiehen matkassa pienessä pussissa.

Muita kuin kosmeettisia muutoksia ei koneesta sitten löydykään. Edes peliohjainta ei ole korvattu ajanmukaisella tuotteella. Se on edelleen se sama tunnoton tappi, joka oli aikaansa jäljessä jo vuonna '84. Pikkuparannuksena voisi tietysti pitää tapahtunutta hintakehitystä. Viisi vuotta sitten Atari 2600 varustettuna *Space Invaders* -pelillä maksoi 995 markkaa. Tänä konsolin ja kaksi peliä saa 590 markalla.

## Koreat kuoret

Atari yrittää pelikonemarkkinoille myös kehittyneemmällä tuotteella, jonka koko nimi kuuluu *Atari XE Video Ga-*





Nintendon Zelda on yltänyt ulkomailla miljoonamyyntiin.

Punch Out on suosittu nyrkkeily-peli erityisesti Yhdysvalloissa.

me System. Kyseessä on vanha Atari 800XL, jonka ulkonäköä on muunneltu paremmin nykyaikaan soveltuva. Erikoisinta laitteessa on irrallinen näppäimistö, jota ei yleensä tarvita moduuli-pelejä käytettäessä.

Näppäimistön liittäminen konsoliin tekee siitä täysiverisen, vanhentunutta teknologiaa edustavan, kahdeksanbittisen kotimikron sisäänrakennettuine Baseiceineen kaikkineen. Levyaseman hankkimalla voi hyödyntää Atari XL:lle tehtyjä ohjelmia, jos onnistuu saamaan niitä jostain käsiinsä. Systeemipakettiin kuuluvat lisäksi valopistooli, peliohjain ja kaksi pelimoduulia. Missi Command sijaitsee ROMilla. Ohuet englanninkieliset käsikirjat ovat tyydyttävää tasoa.

## Menneisyyden varjot

Pelien laatu ja määrä ovat ratkaisevia tekijöitä pelikoneen menestymismahdollisuuksia arvioitaessa. Atari 2600:n pelit ovat suurimaksi osaksi vanhoja, lähinnä huru-ukoissa nostalgiaa herättäviä tuotteita, joiden markkinoiminen nykyaikana edellyttää varsin velhon kykyä ja/tai härskiä "rahat pois keinolla millä hyvänsä" -asennetta. Yksi tuoreempi peli (Solaris) antaa toivoa paremmasta, mutta ei yksi pääsky ja niin edelleen.

Atari XE Systemissä voi periaatteessa pyörittää vanhojen Atarin kotimikrojen levykeohjelmia, mutta tämä edellyttää sitä uuruusluokkaa olevia lisäinvestointeja, että asiaa ei kannata harkita tätä



Kunto lattiaan! Hulppein uutuus pelirintamalla pitkiin aikoihin on eittämättä Nintendon pelimatto. Siihen ei ole vielä saatavilla kuin yksi pelimoduuli, jolta löytyy viisi erilaista juoksu- ja hyppely-peliä. Pelihahmo televisioruudulla juoksee, hyppää ja heittäytyy kontilleen matolla taiteilevan pelaajan perässä. Peli antaa suorituksen lopuksi arvostelun pelaajan suoriutuskyvyn eri puolista kuten kestävydestä ja notkeudesta. Pelimatto on erinomaisesti toteutettu yhdistelmä videopeliä ja kuntoilua.

juttua pidemmälle. Moduulipuolella tilanne on 2600:aa jonkin verran parempi. Suurin osa tarjolla olleista peleistä kuuluu tosin samaan kategoriaan kuin 2600:n viritelmät, mutta jokunen niistä on sentään pelattava. Erityisesti XE Systemille tarkoitetut uudemmat pelit kuten Fight Night ja Barnyard Blaster kohoavat kotimikrojen halpapelien tasolle.

## Paljon porua, vähän villoja

Kun katselee Atarin kilpailijoita kotimikropuolella, ei voi kuin ihmetellä. Ihmetellä sitä, että kenelle Atari XE System on tarkoitettu? Sillä ei näyttäisi olevan mitään edellytyksiä menestyä kovassa kilvassa. Miksi siis tuoda moinen laite markkinoille tällaiseen (1360,—) hintaan?

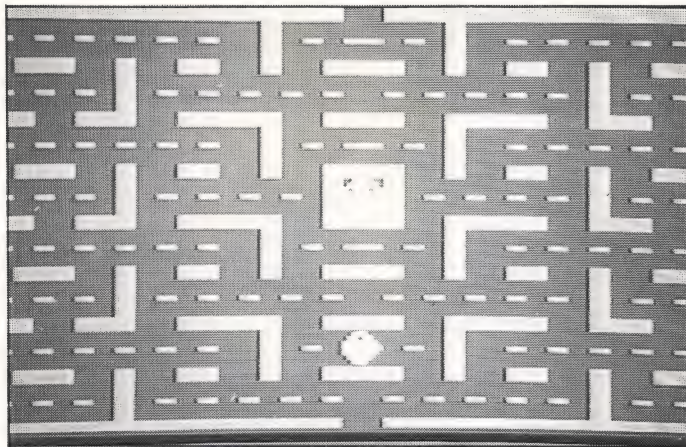
Pelikonsolinakaan XE System ei pääse lähellekään kilpailijoitaan Nintendoa ja Seagaa. Vielä huonommin ovat asiat Atari 2600:n kanssa. Hinta on halpa, mutta rahalleen tuskin saa vastinetta, jollei nyt omaa aivan omituisia mielihaluja.

Päättämme pudistellen jäämme odottamaan Atarin uutta 16-bittistä pelikonsolia, joka pohjaa ST:n teknologiaan. Eiköhän sellainen ilmestynyt vielä tämän vuoden aikana.

## Japanista kuuluu kummia

Japanilainen PC Engine on kooltaan (14\*13\*4 cm) pienempi kuin Commodoren





Pac Man on sokkelopeliklassikko, joka sopii Atari 2600:n vaatimattomien pelien joukkoon.

kasettiasema ja sen sisällä hyrrää 8-bittinen erikoisprosessori. Se kykenee soittamaan kuutta ääntä samanaikaisesti ja näyttämään 512 väriä yhtäaikaan kuvaruudulla. Siihen on tällä hetkellä valmiina kymmenkunta peliä, jotka toimitetaan Segan tyyliin kortilla.

PC Enginen hinta on 100 punnan kieppeissä (noin 700 markkaa) ja pelit maksavat 20–25 punttaa (noin 150–200 markkaa). Japanissa laitteita on myyty jo yli puoli miljoonaa kappaletta.

## Eurooppalainen vaihtoehto

Konixin Multi System ei muistuta mitään aiempaa pelikonsolia. Elektroniikka on ahdettu niin pieneen tilaan, että muotoilussa on voitu keskittyä pelinautinnolle oleellisiin asioihin. Konsoli on tarpeen mukaan lentokoneen ohjain, moottoripyörän sarvet tai auton ratti. Pisteeksi i:n päälle Konix aikoo valmistaa servo-ohjatun tuolin, joka kallistelee itseään pelitilanteen mukaan.

Tästä kaikesta namuilusta voisi kuvitella joutuvansa maksamaan itsensä sairaaksi, mutta ei! Hintaa peruskoonpanolle kertyy Englannissa parisataa punttaa eli noin 1500 kotimaista markkaa. Täydellinen pelijrjestelmä tuoleineen kaikkineen asettuneen noin 600 punnan piikkiin (noin 4500 markkaa).

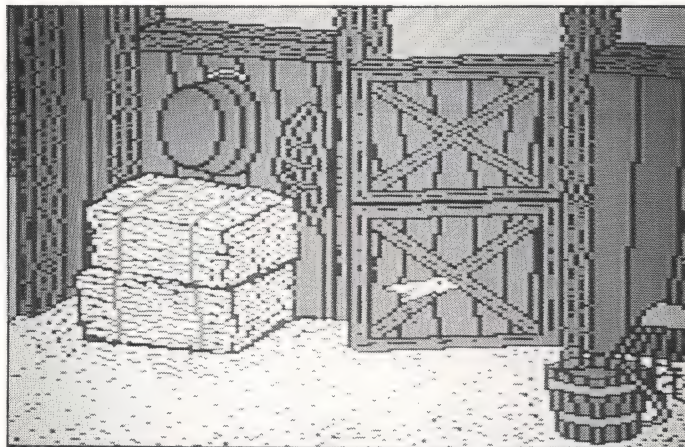
## Pelikonsoli vastaan pelimikro

Pelikoneita kotimikroihin verrattaessa on mielekästä keskittyä tarkastelemaan jälkimmäisten peliominaisuuksia ja unohtaa mikrojen muut käyttömahdollisuudet. Uuden polven pelikoneet ovat grafiikaltaan verrattavissa sellaisii kotimikroihin kuin Amstrad, Commodore ja MSX-koneet. Pelikoneiden etuna ovat halpa hinta, noin puolet kotimikron hinnasta ja helppokäyttöisyys. Lisäksi löytyy erityisesti pelikäyttöön tarkoitettuja lisälaitteita kuten pistoolia, robotteja ynnä muuta.

Vaikka pelikoneet maksavat vain puolet kotimikron hinnasta, niin pelimoduuleista joutu pulittamaan yleensä kaksinkertaisen määrän markkoja kotimikrojen peleihin verrattuna. Peliin lukumäärässä ja tarjonnan monipuolisuudessa pelikoneet jäävät kauas kotimikroista. Erityisesti kehittyneet strategia-, rooli- ja seikkailupelit loistavat poissaolollaan.

Verrattaessa 16-bittisten kotimikrojen kuten Amigan ja Atari ST:n peliominaisuuksia videopelieihin on todettava, että edelliset ovat kaikin puolin kertaluokkaa parempia vaativassa pelikäytössä.

Pelikonsoleilla ei voi tehdä todellakaan muuta kuin pelata, joten ne eivät muodosta vakavaa kilpailijaa perinteisille kotitietokoneille. Tietokoneet ovat yhä kasvavassa määrin osa arkitodellisuuttamme ja vain tietämätön tai tosi todellisuuspakoinen henkilö hankkii pelikoneen mikron sijasta. Pelikone mikron



Atari XE System ja valopistooli mahdollistavat tarkkuusammunnan Barnyard Blasterin maalaismaisemassa.

lisänä onkin jo aivan eri asia.

Jos kehitys kehittyä ja kullutus kasvaa entiseen tyylissä, niin pelikoneiden tulevaisuus vaikuttaa jokseenkin turvatulta. Ainakin Nintendo, jolla on pääosa markkinakusta Japanissa ja Yhdysvalloissa, säilynee mukana kuvassa vielä pitkään. Aika näyttää, mikä on Segan koh-

talo ja vanha konkari Atari voisi korvata vähin äänin historialliset jäänteensä uusilla 16-bittisillä konsoleilla. Arvotukseksi jää, mikä on Multi Systemin ja PC Enginen kuin myös Epyxin salaisen projektin vaikutus markkinakun jakoon. Enivei, elämme mielenkiintoisia aikoja Nikosein.

**Nimi:** Sega Master System

**Maahantuoja:** Sanura-Suomi Oy

**Hinta:** 995,— (konsoli, 2 x peliohjain, 1 peli)

**Lisätarvikkeet:** Pistooli ja pelimoduuli (495,—)  
3-D Lasit (345,—)

Speedking-ohjain (149,—)

Sega-kortit (159,—)

Pelimoduulit (225,—/245,—/275,—)

**Nimi:** Nintendo Entertainment System

**Maahantuoja:** Oy Top-Memo Ab

**Hinta:** 1295,— (konsoli, 2 x peliohjain, 1 peli)

**Lisätarvikkeet:** Pistooli ja pelimoduuli (398,—)

Pelimatto ja pelimoduuli (560,—)

Advantage-ohjain (410,—)

Pelimoduulit (229,—/270,—/310,—)

**Nimi:** Atari 2600

Konsoli, peliohjain, TV-johto,

kaksi pelimoduulia

**Maahantuoja:** TeknoComputer Oy

(90) 562 6144

**Hinta:** 590,—

**Moduulit:** 109—119,—

**Nimi:** Atari XE System

Konsoli, näppäimistö, TV-johto

peliohjain, valopistooli, 3 peliä

(Missile Command, Bug Hunt,

Flight Simulator II)

**Maahantuoja:** TeknoComputer Oy

(90) 562 6144

**Hinta:** 1360,—

**Prosessori:** 6502C (1,79 MHz)

**ROM/RAM:** 33 kt / 64 kt

**Oheislaitteet:** Atari XL -yhteensopiva

**Ohjelmistot:** Atari XL -yhteensopiva

**Pelimoduulit:** 159—199,—





**P**elkkien paketissa olevien jalkapalloilijakuvien perusteella ei yleensä kannata luovuttaa rahojaan ne ahnaasti kaappaavalle pelimyyjälle. Nyrkissäntöhän niin jalkapallo- kuten muidenkin pelien kohdalla on: lue ensin arvostelut, pyydä saada kokeilla peliä ja päätä vasta sitten.

### Vanhassako vara parempi?

C-64:n haparoivista alkuaskeleista asti mukana olleet muistavat varmasti Commodoren moduulilla julkaiseman International Soccerin. Julkaisunsa aikaan International Soccer oli kerrassaan uskoton ja luultavasti 64:n paras peli. Huolimatta vuosien vierimisestä International Soccer säilytti 64:n parhaan fu-

**Suuret kansainväliset jalkapallokisas, kuten menneet EM-kisas ja tulevat MM-kisas, saavat aina aikaan pienen boomin pelimarkkinoilla. Jalkapallopelejä suolletaan vauhdilla ulos ja laaduntarkkailu tuntuu olevan tuntematon sana, kunhan pelin nimeen saadaan jonkun kuuluisan jalkapalloilijan nimi. Mutta löytyykö sumasta myös sellaisia pelejä, johon kannattaa satsata vaivalla säästämänsä viikkorahat?**

tispelin arvonimen aina vuoteen 1988 asti, jolloin sen ohitse meni kerralla ryväs pelejä, kuten Sensible Softwaren Microproselle ohjelmoima MicroSoccer.

Nyttemmin International Soccer on julkaistu useita kertoja eri muodoissa eri valmistajan nimellä. Tuorein yrittäjä taitaa olla CRL, joka osti oikeudet peliin ja julkaisi tämän iäkkään klassikon

melkein täydellä hinnalla. International Soccerista on olemassa hakkeriversio, jossa pelaajat on korvattu rullatuolimiehillä.

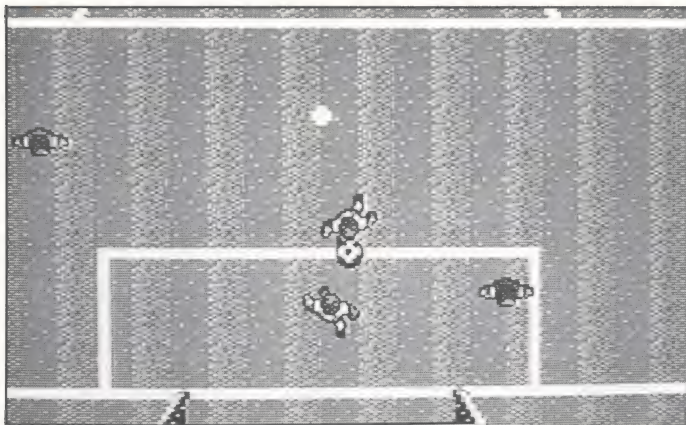
Englantilainen Microdeal osti pelin Amiga- ja ST-oi-keudet, mutta mokasi ensiksi pahan kerran. Jotta ST:n versio saataisiin myyntiin sopivasti EM-kisojen alla, jätettiin pelin testaaminen väliin ja tuloksena oli International

Soccer, jossa pelaajat tekivät iloisesti omia maaleja ja kosketettuaan palloa juoksivat kentän laidalle ottamaan auringkoa ja rupattelemaan yleisön kanssa. Amigan versio laskettiin myyntiin paljon myöhemmin, eikä se siten ehtinyt EM-kisoista villiintyneen yleisön silmien eteen, mutta ainakin kaikki bugit oli korjattu. International Soccer on Amigan paras jalkapallopeli, ainakin siihen saakka kunnes MicroSoccerin Amiga-versio ilmestyy.

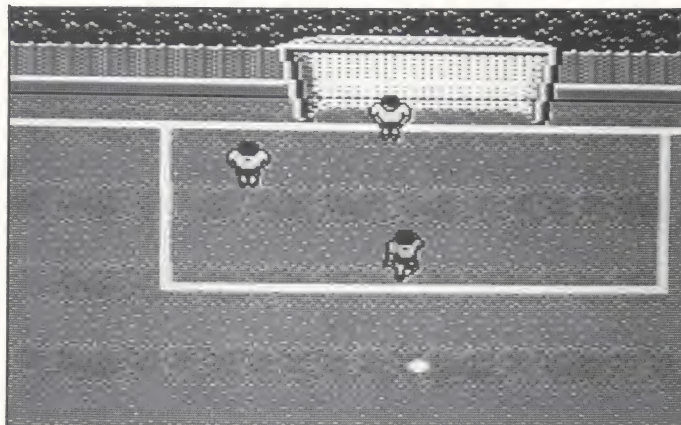
### Ne paremmat futispelit

Joidenkin mielestä International Soccer on edelleen SE jalkapallopeli, mutta totuus on, että ainakin kolme uutta peliä on mennyt sen ohitse: Match Day II, Microp-





Microprose Soccer



Pro Soccer Sim

rosen MicroSoccer ja Audio-  
genicin Emlyn Hughes' Inter-  
national Football. MD II ja  
EHIF edustavat perinteistä  
linjaa, eli itse peli on kuvattu  
samalla tavalla kuin Interna-  
tional Soccerissa. MicroSoc-  
cer puolestaan kuvaa tapah-  
tun suoraan yläpuolelta.  
MD II ja EHIF kamppailevat  
samassa sarjassa, mutta  
EHIF vie voiton nopeudel-  
laan (MD II:ssa miehet liikkui-  
vat kuin tervassa), monipuoli-  
suudellaan ja pelattavuudel-  
laan. Tämä ei kuitenkaan  
tarkoita sitä, että MD II olisi  
huono peli, ei suinkaan.

Kolmikön paras on kuiten-  
kin MicroSoccer, jonka vii-  
meistely ja pelattavuus hake-  
vat vertaistaan vielä pitkälle  
tulevaisuuteen. Erilaisia pot-  
kuja löytyy roppakaupalla ja  
niiden käyttö on helppoa,  
kunhan vain joystick pysyy  
kädessä. MicroSoccer on  
kallis, mutta hintansa väärtti.

## Keskinkertaisuuden juhlaa

Code Masters on siirtynyt  
halpapelilinjalta vähitellen  
täysihintaisten pelien markki-

noille. Olisi odottanut, että  
pelin taso olisi noussut sa-  
malla tavalla, mutta Pro Soc-  
cer Simulator jää sinne jon-  
nekin näiden kahden alueen  
välimaastoon. Yrittämisen  
puutteesta Code Mastersia  
tuskin voi syyttää: ainoana  
pelinä koko joukosta Pro  
Soccerissa on nelinpelimah-  
dollisuus. Lisäksi levykkeeltä  
tai kasetilta löytyy neljä eri-  
laista peliä katujalkapallosta  
täysimittaiseen 11-per-puoli-  
futikseen. Ohjelmoijat ovat  
ystävällisesti lisänneet peliin  
jopa jumppasalin voimahar-  
joituksia varten. Sääli, että  
kauniin ulkokuoren alta löy-  
tyy vain keskinkertainen peli.

Gary Lineker's Football ja  
Gary Lineker's Hot-Shot kuu-  
luvat niihin peleihin, jotka  
tarvitsevat kanteensa kuului-  
san nimen myydäkseen. Tä-  
mä siksi että kansien sisältä  
löytyy vain keskinkertainen  
'tämä-kaikki-on-nähty-jo-en-  
nenkin'-peli. GL Footballin  
ohjelmoi Amerikassa sama  
ryhmä, joka teki Superstar  
Ice Hockeyyn. Toteutus on  
perinteistä International Soc-  
cerin tyyliä. GL Hot-Shot  
puolestaan yrittää voittaa

MicroSoccerin sen omalla  
tantereella, muttei onnistu.  
Molemmat Linekerin nimeä  
kantavat pelit ovat kuitenkin  
varteenotettavia ehdokkaita,  
jos rahaa ei ole tarpeeksi  
MicroSocceria varten tai kau-  
pasta ei juuri sillä hetkellä  
löydy EHISia.

## Välttääkää kuin ruttoa -osasto

Joukossa on tietysti oltava  
pilaantuneitakin hedelmiä.  
Jostain syystä valtaosa näis-  
tä on sellaisia, johon on os-  
tettu kuuluisia nimi lisää-  
mään muuten hiipuvaa  
myyntiä. Edellä mainitun Li-  
nekerin nimi on liitetty myös  
surkeaan GL Supertestiin,  
jolla ei ole mitään muuta te-  
kemistä jalkapallon kanssa  
kuin se, että pelikasettia voi  
turhautuneena potkia ympäri  
huonetta. Pelissä ohjaillaan  
pientä surkeaa spritea puntti-  
salilla, nostellaan painoja, hy-  
pätään narua ja sellaista.  
Yäk.

Pari muuta vastaavanlaista  
avutonta kyhäelmää ovat Pe-  
ter Beardsley's International  
Soccer ja Roy of the Rovers.

Kannessa oleva lisenssinimi  
ei todellakaan takaa laatua.  
PBIS näytti aikanaan valoku-  
vien perusteella todella lu-  
paavalta, mutta lopullinen  
peli oli suuri pettymys. Kent-  
tä on pieni, pelaajat isoja, tie-  
tokone ei osaa päättää kuka  
pelaajista on lähinnä palloa  
(valitsee yleensä väärin) ja  
potkuvoimamittari hyödytön.

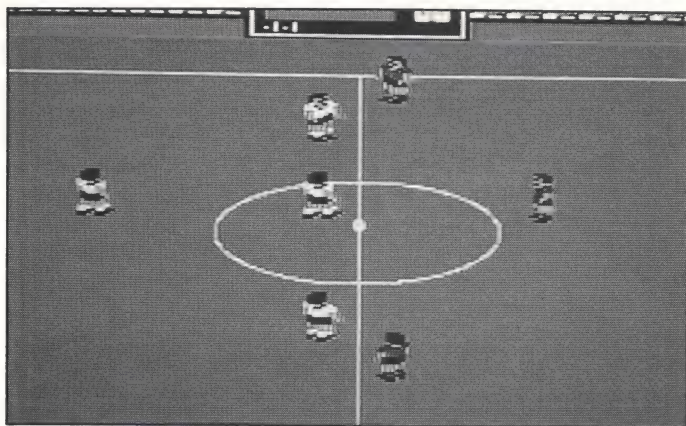
Busterista tuttu Roy of the  
Rovers ei ole oikeastaan  
edes jalkapallopeli. Pelissä  
Royn seuraverit on kaapat-  
tu (en kyllä ihmettele miksi)  
ja Royn pitää etsiä heidät,  
jotta pojat pääsevät potki-  
maan nahkakuulaa estääk-  
seen seuran putoamisen sar-  
jasta. Vasta tylsän toiminta-  
seikkailuosuuden jälkeen  
pääsee pelaamaan vielä  
huonompaa jalkapallopeliä.  
Minun puolestani tämä peli  
saisi hävitä pysyvästi maan  
pinnalta.

Kuustoistabittisille löytyy  
tällä hetkellä enemmän sä-  
lää ja roipetta kuin laaduk-  
kaita jalkapallopelejä. Italia-  
lainen Simulmondo ja rans-  
kalainen Satory tyrkyttävät  
futiksennälkäisille Italian  
Footballia ja Hotballia. Si-

## Pelit potkijan kantilta katsoen

Peli	Int. Soccer (64)	Int. Soccer (Amiga)	Match Day II (64)	P.B. Int. Soccer (64, Amiga)
Ulkoasu	7	8	8	9
Tunnelma	8	8	9	6
Pelattavuus	8	8	8	5
Kiinnostavuus	8	8	9	4
Yleisarvosana	****	****	****	*
Peli	G.L. Football (64)	Hotball (Amiga)	Ital. Soccer (64, Amiga)	MicroSoccer (64, Amiga tul.)
Ulkoasu	7	8	8	9
Tunnelma	7	6	6	9
Pelattavuus	8	5	6	9
Kiinnostavuus	7	5	5	10
Yleisarvosana	***	*	*	*****
Peli	G.L. Supertest (64)	G.L. Hot-shot (64, Amiga tul.)	E.H. Int. Football (64)	Pro Soccer Sim. (64)
Ulkoasu	7	8	8	8
Tunnelma	7	8	9	7
Pelattavuus	7	7	9	8
Kiinnostavuus	4	7	9	7
Yleisarvosana	*	***	****	***





Match Day II

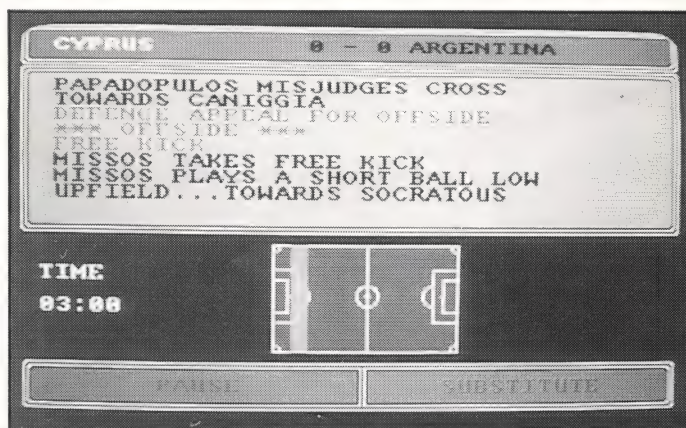
mulmondon Italian Football 1990 on olevinaan virallinen tietokonepeli vuoden 1990 MM-kisoja varten. Pyhpah, suora International Soccer -klooni se on, eikä edes hyvä sellainen. Pelaajat ryntäilevät päättömästi pitkin kenttää kuin sokeat etsimässä ves-saa, eikä koko hommassa ole mitään tolkkua. Ai niin, IF 1990 tulee myös 64:lle, jos se jotakuta sattuu kiin-nostamaan.

Hotball on vielä huonompi. Pelaajalta menee valintojen kanssa viitisen minuuttia ennenkuin edes kenttä tulee näkyviin ja sitten... Ah ja voi! Kentällä on huppeat NELJÄ pelaajaa, mukaanlukien maalivahdit. Pahinta on pe-lattavuus ja kontrollisysteemi. Hotball saavuttaa uuden huipun epäpelattavuudessa pelaajan ryömiessä pitkin kenttää 1/2 km:n huippunopeudella. Lisäksi ohjaus vaihtelee typerästi riippuen siitä minne päin pallonkuljettaja sattuu milloinkin hortoilemaan. Välttääkää!

## Mutta ei valmentajallakaan ole helppoa

Jalkapallopelit eivät rajoitu pelkästään arcadehenkiseen pallonliikutteluun. Addictiven Kevin Toms sai aikoinaan idean: tehdäänpä jalkapallo-peli valmentajan näkökulmasta. Näin syntyi klassinen Football Manager, joka tuotti Tomsin omistamalle Addictivelle mansikoita. 64:lle Basicilla tehty FM oli silti jotain uskomattoman mukaansatempaisevaa, vaikka onkin nykystandardien mukaan surkeasti toteutettu. Sitä löytää vieläkin halpapelinä ja pennosensa voisi käyttää huonomminkin kuin Football Managerin ostamiseen.

Vuodet kuluivat ja FM:iin seonneet alkoivat kirjoitella Tomsille vaatien jatko-osaa. Ja näin tapahtuikin. Valtavasta mainoskampanjasta ja etukäteen kehumisesta huolimatta FM II:n nimen pitäisi ennemminkin olla Football Manager +, sillä muutoksia ei ole tehty kovinkaan paljoa. Parantelu on rajoitettu pää-



Tracksuit Manager

siassa animaatioon, eikä valmentajalla ole paljoakaan enempiä tekemistä kuin FM I:ssä. Tulossa on myös FM II Expansion, jonka avulla saa muutettua pelissä esiintyvien pelaajien ja joukkueiden nimet haluamikseen. FM II on kuitenkin ostamisen arvoisen peli, jos pidit Football Managerista.

Parhaan valmentajasimulaattorin arvonimen vie kuitenkin Goliath Gamesin Tracksuit Manager. Amigan ja 64:n versiot ovat käytännössä identtiset, pääasiassa sen takia, että pelissä ei ole mitään mikä ei onnistuisi 64:llä aivan yhtä hyvin kuin Amigalla. Verrattuna Football Managereihin on TSM vieläkin yksinkertaisempi: pelissä ei ole mitään animaatiota, pelitapahtumissa pysyy kärryllä vain lukemalla selostajan tekstiä ja ensisilmäyksellä peli vaikuttaa todella tylsältä.

Pinnan alla piilee kuitenkin massiivinen peli. Viimeisenkin yksityiskohta oikean valmentajan maailmasta on jotenkin mahdutettu peliin

mukaan. Pelistrategiat, pelaajien osto/myynti, loukkaantumiset, varamiehet, vapaapotkut, rankkarit, kamputukset, paitsioansat, kaikki ovat mukana. Aluksi tekemisen paljous yllättää lähes negatiivisesti, mutta kärsivällisyys kannattaa. Karu ulkoasu ei aina merkitse surkeaa peliä. Suosittelen!

Laatikkoon on pistetty yllämainitut pelit ja niille on annettu jonkinlaiset arvosanatkin. Pisteytys on seuraavanlainen: ulkoasu = grafiikka ja äänet, tunnelma = miten hyvin peli vangitsee jalkapallolle tunnusomaisen kiikkeän meiningin, pelattavuus = kuinka hyvin pelaajat totelevat joystickin kimpussa äheltäjän ohjeita, kiinnostavuus = jaksako peliä pelata kauan ja yleisarvosana = peli niinkuin yleensä. Valmennuspeleissä on pelattavuuden tilalla realismi = kuinka tarkasti peliin on sisällytetty valmentajan tehtävät. Että aito nahkakuula kaappiin ja kone päälle vaan!

## Valmentajien namupalat

Peli	Football Manager I (64)	Football Manager II (64, Amiga)	Tracksuit Manager (64, Amiga)
Ulkoasu	5	7	7
Tunnelma	9	9	9
Realismi	7	8	10
Kiinnostavuus	10	10	10
Yleisarvosana	****	****	*****



## Kerro se kirjaimin:

## PD-PELIENTEN PARHAAT

**P**D tulee sanoista Public Domain, eli PD-ohjelmiä paitsi saa myös pitääkin levittää. Erilaisten apu- ja hyötöohjelmien lisäksi myös pelejä kiertää PD:nä, ja joukosta löytyy yksilöitä, joiden veroisia on vaikea kaupallisista peleistä löytää.

## Dungeons &amp; Dragons

Hyviä roolipelejä löytyy ilmaisina tukku. "Merkkigrafiikkaa maan uumenissa" -pelin esi-isä on **Rogue**, jossa Yendorin amuletti täytyy hakea maan alta. Se on varsin simppele rymyämispeli ilman sen syvempiä ulottavuuksia. Inhasti yhtiö nimeltä Mastertronic on julkaissut Roguet maksullisina budjetitpeleinä. ST-Amiga-versiot ainakin ovat Epyx-grafiikalla koristettuja, mutta ei niistä maksaa kannata.

Roguen kehitetty versio on legendaarinen **Hack**. Ja Hack onkin todella jotain! Tarkoitus on hakea Yendorin amuletti (taas!), ja luolastosta löytyy muun muassa aseita, varusteita, sormuksia, sauvoja, loitsukääröjä ja taikajuomia. Erilaisten hirviöiden syönti aiheuttaa omituisia asioita, loitsujen lukeminen kannissapäiten antaa yllättäviä ja jopa hyödyllisiä efektejä.

Pelin kaikkien salaisuuksien, pikkujippojen ja vitsien paljastaminen vaati satoja pelikertoja. Vaikka miukumerkin vilistäminen risuaita käytävässä ja taistelu NIKON kanssa (nymfi, invisible stalcker, kobold ja orc, that is. "niko" taas on nurse-imp-killer bee-owlbear-yhdistelmä) ei graafisesti näytä miltaään, laajentuu Hack mielikuvituksen siivittämänä uskomattomiin sfääreihin. Grafiikalta säästynyt muisti on nääs käytetty syvyyden lisäämiseen ja sellaiseen jippomäärään että oksat poies. Ja Hack kuuluu niihin peleihin, jotka aiheuttavat vakavaa riippuvuutta.

**Uskokaa tai älkää: parhaat pelit ovat ilmaisia. PD-pelien maailmasta löytyy monta tutustumisen arvoista peliä, mikäli pystyy sopeutumaan merkki- tai muuten vaan nolohkoon grafiikkaan. Tässä tietopaketti joistakin PD-pelien valioyksilöistä.**

Mutta Hack ei mahda mitään isolle veljelleen eli **NetHackille**. NetHack on laajennettu versio Hackista. Mukana on muun muassa The Three Stooges, jotka mätäköivät toisiaan ja heittelevät Stooges-kommentteja. Varkaan kohtalo on piirakoita heittelevä Keystone Kops-lauma. Lutuuksiin kuuluu muunmuassa mahdollisuus heittää loitsuja. Sopassa on lisämausteina uusia lohikäärmeitä, demoneita, keittiöaltaita, +3 Havaijipaitoja, sormuksia, varuskuntia, taikasauvoja ja muuta mihin saa ihmisiä kulutettua. Kaikki vanha Hack-tietous ei enää toimi totutulla tavalla, joten jokainen Hackin etu- ja takaperin osaava löytää runsaasti iloa tästä yhdestä roolipelien kolmesta kuninkaasta ja muutenkin maailman kärkipään pelistä.

NetHack on sellaiset pari kertaa laajempi kuin perus-Hack, ja ehdoton peli jokaiselle. Varjopuoli on muistinkulutus, eli puolenmegan koneisiin ei NetHack mahdu.

Muita roolipelejä ovat hakahtava, mutta silti varsin omaleimainen **Larn**. Tarkoitus on pelastaa oma pikkutyttö julmalta kuolemalta komppaamalla läpi ensin luolaholvisto ja sen jälkeen tunkeutumalla tulivuoren syvyyksiin kohti pohjaa, josta ihmelääke löytyy. Tulivuori onkin hikinainen paikka, sillä lohikäärmeitä on joka paikka täynnä. Larn ei kohoa Hackin tasolle, mutta on joka tapauksessa erittäin mielenkiintoinen roolipeli.

Myös **Moria** on kuuluisa ja Jyrki J. J. Kasvin mukaan myös todella erinomainen roolipeli. Valitettavasti ST-versioni kaatui ARCCausvirheen

seen ja Amiga-version söi Amiga-DOS, joten subjektiivinen verifikaatio puuttuu.

## Robottitankkeja ja oma valtakunta

Muutama tuttu strategiapelikin löytyy aivan ippo-ilmaisen PD-versiona.

Interstelin **Empire**, eräs viimeaikojen eniten riippuvaisuutta aiheuttaneista peleistä, löytyy PD:nä. Grafiikka on tietysti merkkigrafiikkaa, mutta kaupallisen version optiot löytyvät kyllä. Empiresähän taistellaan maailmanvallasta kahta muuta opponenttia vastaan armeijoiden, lentokoneiden ja erilaisten laivojen voimalla. Peli on helppo oppia, mutta vaikea lopettaa. Itse olen mäiskinyt Empireä vuoden verran ja se on edelleen yhtä tuore kuin ilmestyessään.

Origin Systemsin **Ogre** on myös alunperin paitsi lauta-peli niin myös PD-peli. Ja tuttuun tapaan merkkigrafiikalla. Tarkoitus Ogressa on pysäyttää massiivinen robottisotakone ennenkuin se jyrää pelaajan komentokeskuksen.

Ja kuten arvata saattaa, alkuperäistä **Star Trek** -peliä löytyy PD-maailmasta luke-mattomin versioin ja parannuksin. PC:lle pitäisi löytymän myös muitakin Star Trek -pelejä, mutta valitettavasti niitä ei minun silmieni eteen ole osunut.

## Arcadea

Löytyypä PD-maailmasta arcadepelejäkin. Megamaxin C:tä mainostava **Megaroids** esimerkiksi on paras Asteroids-kopio mikä käsiini on osunut. **Laserchess** on erinomainen shakkivariantti, joka

yhdistää Deflektoria (Grem-lin) ja shakkia, mutta valitettavasti vaatii kaksi pelaajaa.

**Daleks** on näitä legendaarisia PD-pelejä. Robottien uhkaama vekkuli valuu ruudulla ja yrittää saada robotit tuhoutumaan aiheuttamalla niiden yhteentörmäyksen. Daleks edustaa tyypillistä PD-peliä: simppele, pahan näköinen mutta ah niin usein koneen ruudulla.

Peruspelejä, kuten shakkeja, tammea, othelloja, pac-maneeja ja space invaderseja löytyy runsain mitoin. Näiden pelien lisäksi löytyy rutkasti pornopelejä, natsipelejä ja muuta ihmeellistä ja kummaa. Usein PD-pelit, vaikka yksinkertaisia ovatkin, tarjoavat hiivastisesti enemmän huvia kuin kalliit ostopelit.

## Miksi PD-pelit ovat hyviä?

Parhaiden PD-pelien korkea taso johtuu yksinkertaisesti siitä, että ne ovat PD-pelejä. Jos pelin source-koodi on yleisesti saatavana tai jopa kiertää pelin liitteenä voi jokainen ohjelmointikykyinen hioa peliä ja lisäillä omia ideoitaan. Kaupallisia pelejä koodaava tekee sitä usein rahasta, PD-miehet pelkästä innosta. Arvatkaapa kumpi motivaatio kukkii kauniimman hedelmän.

## Mitä löytyy?

Tässäpä listaa mihin koneisiin mitään löytyy. Vaikkei omaa konettasi mainitakaan, ei se silti tarkoita etteikö peliä jostain löytyisi.

<b>Hack</b>	PC, ST, Amiga, Mac
<b>NetHack</b>	PC, ST, Amiga
<b>Rogue</b>	PC, ST, Amiga, C-64
<b>Moria</b>	PC, ST, Amiga
<b>Larn</b>	PC, ST
<b>Megaroids</b>	ST, PC
<b>Star Trek</b>	joka kone
<b>Ogre</b>	PC, ST
<b>Daleks</b>	ST, Mac, Amiga
<b>Laserchess</b>	ST, Amiga



# TIEDONJANOON!

Elektroniikka ja tietotekniikka leviävät uusille aloille nopeasti ja yhä useammat ihmiset ovat tekemisissä niiden kanssa. Ajan tasalla olevaa tietoa saa parhaiten alan erikoislehdistä. Tässä viisi asiantuntevaa erikoislehteä, jotka pitävät lukijansa mukana kehityksessä.

## TIETOKONE

### HENKILÖKOHTAISEN TIETOJENKÄSITTELYN ASIAANTUNTIJA

Tietokone on tietotekniikan hyötylehti työssään tietokonetta käyttävälle. Mikrojen, oheislaitteiden ja ohjelmien vertailut antavat katsojan kuvan eri tuoteryhmien mielenkiintoisimmista laitteista ja ohjelmista.

11 numeroa säästötilauksena 245 mk.

## MIKROBITTI

### MIKROTIETOKONEIDEN ASIAANTUNTIJA

MikroBITTI on kaiken merkkisten kotitietokoneiden käyttäjille tarkoitettu lehti. Se testaa mikroja ja oheislaitteita, opastaa ohjelmointikielissä ja esittelee peli- ja hyötyohjelmia sekä peliarvos-  
teluja. MikroBITTI on Suomen luetuin mikrotietokonelehti.

11 numeroa säästötilauksena 175 mk.

## C=LEHTI

### COMMODOREN ASIAANTUNTIJA

C=lehti kertoo kattavasti kaiken Commodore-mikrojen maailmasta. Mikrojen lisäksi C=lehti käsittelee oheislaitteita, ohjelmointia, hyötyohjelmia ja pelejä.

6 numeroa säästötilauksena 129 mk.

Säästötilaus MikroBITIN tilaajille 89 mk.

## PROSESSORI

### ELEKTRONIIKAN JA AUTOMAATION ASIAANTUNTIJA

Proessori kertoo elektroniikasta, automaatiosta, mittauslaitteista, komponenteista, tietokoneista ja tietoliikenteestä alan ammattilaisille. Vuosikertaan kuuluva Ostajan Opas on alan täydellisin tuotehakemisto.

16 numeroa säästötilauksena 249 mk.

## HIFI

### ÄÄNENTOISTON ASIAANTUNTIJA

HIFI-lehti on Suomen ainoa hifi- ja videotekniikan erikoislehti. HIFI-lehti jakaa tietoa tekniikasta, testaa ja vertailee, antaa käyttövihjeitä, esittelee laiteuutuudet ja parhaat CD-levyt.

11 numeroa säästötilauksena 229 mk.

Uutuus!

# MacMaailma

Macintosh-käyttäjän erikoislehti.  
6 numeroa säästötilauksena 128 mk.



**ERIKOISLEHDET OY**  
**TECNO PRESS**

Kornetintie 8, 00380 Helsinki, puh. (90) 120 5711



PETRI TEITTINEN



# TAIVAAN SINEEN

**K**uinka monta kertaa oletkaan haaveksinut lentämisen suuresta ihmeestä ison matkustajakoneen jyristessä pääsi ylitse? Saavatko Top Gunin lento-kohtaukset veresi kuohumaan (Tom Cruisen näyttelijäsuorituksen ohella, mutta muista syistä)? Kaikkihan jahtaavat aina tavoittamatonta, kuten maahan sidottu ihminen kadehtii taivaan lintuja niiden lentokyvyn takia. Tekniikka on kuitenkin ojentanut auttavan kätensä ihmiskunnalle lentokoneen muodossa, mutta kaikilla tuskin on varaa omaan lentokoneeseen.

## Ne vanhat hyvät ajat

Tietokoneiden parissa kauan touhunneet muistanevat varmasti alkuaikojen lentosimulaattorit PC-yhteensopiville ja C-64:lle. Kaikkien aikojen kovin klassikko **Flight Simulator II** (SubLogic) on käännet-

*Aikojen alusta asti on ihminen pyrkinyt voittamaan painovoiman kahleet.*

*Vääränlaisen ruumiinrakenteen vuoksi jotain muuta oli keksittävä, joten tarmo keskitettiin jonkinlaisen lentävän vempeleen kehittämiseen. Tuloksena syntynyt lentävä kone, lentokone, on muuttanut ja muokannut ihmisten maailmankuvaa suunnattomasti. Paremman puutteessa lentämisen tunteeseen kelpaavat simulaattorit.*

ty melkein jokaiselle mahdolliselle tietokoneelle ja on varmaankin kaikkien aikojen eniten myyty tietokoneohjelma. C-64:kin sai oman versionsa ja ilman vakavasti otettavia kilpailijoita se vakiinnutti asemansa hetkessä C-64:n parhaana lentosimulaattorina.

Flight Simulator II:sen asemaa ei ole vielä tähänkään päivään mennessä uhannut mikään muu kuin MicroProse useine lentosimuineen, mutta puhuttaessa täydelli-

syyttä hipovasta realismista on se edelleen ykkönen. Valtavasti C-64:ää ei ole tehty raakaa voimaa vaativia lentosimulaattoreita silmällä pitäen, joten tämän hiipuvan 8-bittisen kaikki lentosimut ovat poikkeuksetta hitaita.

Amerikkalainen MicroProse on myös simulaattorialan uranuurtajia. Voi sitä riemun päivää, kun **F-15 Strike Eaglen** Sidewinder-ohjukset iskeytyivät pahaa-aavistamattomien FS II:n pelaajien Cessna-kaksitasen runkoon!

(Ja sama suomeksi: kun F-15 SE ilmestyi kaupan hyllyihin.) Sid Meierin ohjelmoima F-15 oli jumalattoman hidas, eikä pärjää vertailussa nyky-päivän hi-tech-simuille, mutta se tunnelma, se tunnelma. Ei siis ihme, että allekirjoittanut odotti ST-inkarnaatiota vesi kielellä, mutta ah ja voi, pettymysten pettymys! Joku onneton rähmäkypäälä onnistui tekemään 16-bittisestä SE:stä todella surkean räpellyksen. Nopeus oli kuusnelosen luokkaa ja grafiikka kans'.

Muita MicroProsen alkuaikojen 'simulaattoreita' ovat **Spitfire Ace**, **Hellcat Ace** ja **Mig Alley Ace**. Lainausmerkeissä siksi, että kolmikron pelit eivät ole simulaattoreja sanan tiukimmassa merkityksessä. Kuitenkin, Spitfire Ace ja Hellcat Ace ovat loppujen lopuksi sama peli ja Mig Alley Ace on C-64:n ensimmäinen kaksinpelattava lentosimu. Pelin näyttö on



jaettu kahteen identtiseen ohjaamoon ja ideana on yksinkertaisesti kaksintaistelu kuolemaan.

Tätä samaa temppea ovat myöhemmin yrittäneet **Ace II** (Cascade, C-64), **Top Gun** (Ocean, C-64, ST) ja **Sky Chase** (Imageworks, Amiga, ST) vaihtelevalla menestyksellä. Ace II ja Sky Chase ovat aivan pelattavia, mutta Top Gun on todella surkea virtelmä täynnä uskomattomia virheitä ja bugeja. Miten esimerkiksi on mahdollista että molempien koneiden ohjaajat näkevät toisensa yhtäaikaan edestä, vaikka toinen kone on toisen takana ja molemmat kulkevat samaan suuntaan???

MicroProsen hieman myöhempää tuotantoa edustavat **Solo Flight**, **Solo Flight +** ja **Acrojet**. Solo Flightissa pelaaja ohjaa postikonetta ja kuljettaa postia kaupunkien välillä. Parannellussa versiossa on puhetta ja uusi mittaristo, sekä nopeampi ruudunpäivitys. Acrojetissa pelaaja istutetaan pienen yhdenistuttavan Acrojetin ohjaimiin. Acrojet omaa erinomaiset taitolento-ominaisuudet, joten pelissä suoritetaan erilaisia taitolentotemppeja.

Taitolentoa käsittelee myös englannissa ohjelmoitu **Red Arrows** (C-64). Pelaaja saa kontrolloitavakseen yhden englantilaisen Red Arrows-taitolentoryhmän Hawk-koneista ja yrittää parhaansa mukaan pysyä mukana ryhmän päätähuimaavissa tempuissa. Idea on hyvä, sääli että toteutus katkoo peliltä siivet.

## Euroopan vastine

Englantilainen Digital Integration on Euroopan MicroProse. Sen ikivanha **Fighter Pilot** taistelee bugisenakin tasavertaisesti F-15 Strike Eaglen kanssa, joskin häviää maaliviivalla yhden AMRAAMin mitalla. FP on itse asiassa täydellisempi simulaattori kuin F-15 SE, mutta muutama typerä bugi tiputtaisi mahdollisessa peliarvostelussa pisteitä.

Fighter Pilotin jälkeen DI seikkaili muutaman hetken toisenlaisten simulaatioiden

parissa julkaisemalla esim. jääkelkkasimulaattorin, mutta on helikopterisimulaattorin ja **Advanced Tactical Fighterin** jälkeen palannut juurilleen, mutta siitä myöhemmin. ATF ei täytä läheskään kaikkia ehtoja tutkitessa simulaattorimaisuutta, mutta löytyy siitä kuitenkin tarpeeksi simulaattorille tunnusomaisia piirteitä. Pelissä lennetään tulevaisuuden Stealth-koneella. Idiksenä on lentää kovaa, matalalla ja tutkalta näkymättömissä ja suorittaa salamannopeita iskuja vihollisen selustaan ja sitten häipyä paikalta alta aikayksikön. Samantyyliä pelejä ovat MicroProsen **Project: Stealth Fighter** ja SubLogicin **Stealth Mission**, mutta niistä lisää myöhemmin.

## Tosimiesten koneet ilmaantuvat

Sitten saapui vuosi 1986 ja uutiset uusista superkoneista kantautuivat kaikkien korviin. Lentosimulaattoreiden ohjelmoijatkin hörivistä korviaan. Saataisiinko viimeinkin pari mukavan noileata konetta korvaamaan tahmea C-64 ja perus-PC? Koitti totuuden hetki ja Atari ST ja Commodore Amiga astelivat areenalle varustettuina viisinumeroisilla hintalapuilla. Hinnastaan huolimatta ne käänsivät niin simulaattorifanien kuin ohjelmoijienkin suut hymyyn: nopeutta ei tuntunut 68000-prosessorin vauhdittamista koneista puuttuvan.

16-bittiset uutuudet tarjosivat siis ruusuiset tulevaisuudennäkymät, mutta kukaan ei tuntunut ajattelevan sitä, että nämä megasimut täytyy myös ohjelmoida. Upea versio Flight Simulator II:sta valoi toivoa tulevaisuuteen.

## Kähmämiesten oma kone

Vuonna 1986 ja 1987 MicroProse kanto C-64:n lippua erityisen korkealla julkaisten sille läjän pelejä pienen ajan sisään, mutta simufanien kannalta tärkeimmät tapahtumat ovat varmasti **Gunship** ja **Project: Stealth Fighter**. Gunship perustuu pansaroiutuun, raskaasti aseistet-

tuun Apache AH-64-helikopteriin ja toimii loistavana esimerkinä siitä, millaisia tuloksia saa aikaan yhdistämällä huippuunsa asti kehitetyn ohjelmointiteknikan ja pikutarkan suunnittelun. Monien mielestä MicroProsen paras simulaattori kautta aikain.

Project: Stealth Fighter puolestaan sai innoituksensa lehtiartikkelista, joka käsitteli amerikkalaisten kehittämää Stealth Fighteria, jonka pitäisi olla lähes näkymätön tutkalle. Käyttämällä tietokoneen avulla suunniteltua muotoilua ja viimeisimmän teknologian avulla valmistettuja materiaaleja koneen ei pitäisi heijastaa tutka-aaltoja nimeksikään. (Lukemani lehtijutun perusteella nyt valmistunut Stealth-kone on täysi susi, ei hyökkäysaseita, kömpelö, hidas, todellinen sitting duck ja hintaa hikiset 550 miljoonaa dollaria/pala! Pelin Stealth-kone on täysin toista maata.)

P:SF pursuaa teknisiä tietoja, kaavioita, asejärjestelmiä ja hi-tech-laitteistoa. Niille, joiden mielestä selän taakse hiipiminen ja puukottaminen selkään on mukavampaa kuin avoin turpaan lätkäisy edestä, on P:SF omiaan. Mikään ei voita sitä tunnelmaa, mikä syntyy kun tajuaa olevansa yhtä koneen kanssa ja matkalla suorittamaan salaista tehtävää välttään tutkakosketuksia, aivan yksin. Vain Stealth-kone, hi-tech-mittaristo, sininen taivas ja sinä. Kysyttäessä minun mielipidettäni...no, tähän tiedätte jo.

SubLogickin on julkaissut oman näkemyksensä Stealth Fighterista, mutta vaikka se onkin aivan mukiinmenevä, niin jotakin puuttuu. Ilmeisesti tunnelma hiipuu kun joutuu katselemaan SubLogicin patentoimaa nyks-kahvitauko-nyks-kahvitauko-grafiikkaa.

## Propellit kiinni

Gunshipin lisäksi C-64:ää on siunattu **parilla** muullakin helikopterisimulaattorilla. Edellä mainittu Digital Integration käänsi Sinclair Spectrumissa menestyneen **Tomahawkin** C-64:lle, mutta jo-

tain taisi käännöksessä jäädä matkan varrelle, allekirjoittanut ei ainakaan innostunut. Ikivanha **Combat Lynx** (Durrell, C-64) oli aikoinaan erinomainen, mutta omalaatuisen kontrollisysteemi ja omalaatuisemmat visuaalisoinnit karsivat pelin meriitettä näin jälkepäin katsellessa.

Actionsoft osti oikeudet SubLogicin 3-D vektorigrafiikkaan ja putkautti pari simulaattoria, **Up Periscopen** ja **Thunderchopperin** myyntiin, mutta sen jälkeen yhtiöstä ei olekaan kuulunut mitään. Niin siinä käy, kun yrittää kampittaa MicroProsen sen omalla tantereella. Thunderchopper (helikopterisimu) ja Up Periscope (sukellusvenesimu) olivat kumpikin ihan siedettäviä, mutta eivät pärjänneet vastineilleen (Gunship ja **Silent Service**) vaan hävisivät markkinoilta nopeasti vieden ohjelmoijayhtiönsä mukanaan.

## F-16: onko muita koneita?

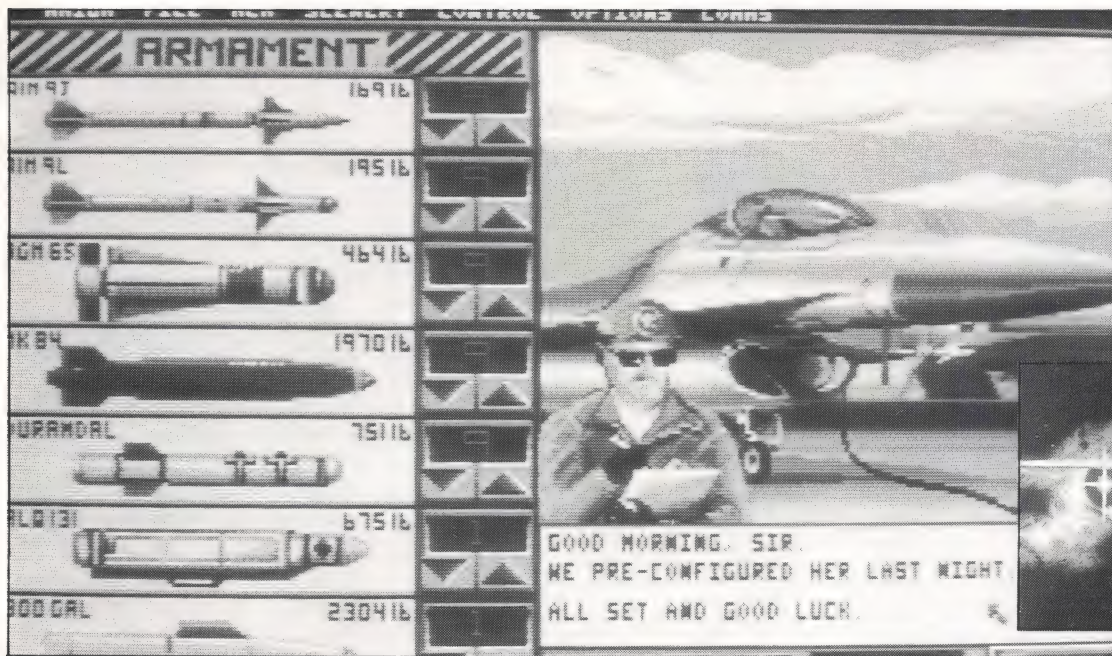
SubLogic sai pitkällisten tahimisten ja viivyttelyiden jälkeen myyntiin F-16-simulaattorinsa, **Jetin** (C-64, Amiga, PC, ST). C-64:n Jet oli tietysti sitä mitä oli: hidas grafiikka ja semmoista, mutta Amiga ja ST tuntuivat lupaavilta, ainakin aluksi: nopea grafiikka, kaksinpelimahdollisuus modeemin välityksellä ja mahdollisuus käyttää FS II:n maisemadiskejä. Alkuinnostuksen karistua käteen jäi yksinkertainen kyseenalaisen nopealla ruudunpäivityksellä varustettu ammuntaopeli, josta ei (jessus!) löytynyt edes ECM-systeemiä!

F-16 jalommassa muodossa on Spectrum Holobyten **F-16 Falcon**, jonka AT-, ST- ja Amiga-versiot eivät jätä paljon toivomisen varaa. Realismi kohtaa luonnollisen ja upean sekä nopean grafiikan. Tanakasta vaikeusasteesta huolimatta Falcon on kuningasluokan peli, joka ei saa puuttua keneltäkään simumieheltä.

## Rajalla

Electronic Arts on julkaissut aimo kasan simulaattoreiksi





nipin napin laskettavia pelejä kuten: **Skyfox** (C-64, Amiga, ST, PC), **Skyfox II** (C-64, Amiga, ST, PC), **Starfox** (C-64) ja **Interceptor** (Amiga). Nelikon ainoa vakavasti otettava peli on Interceptor, eikä sitäkään voi laskea täysiveriseksi simulaattoriksi. Se on pikemminkin demo siitä, mihin Amiga pystyy parhaimmillaan, eli kaunista grafiikkaa, hyvät äänet ja silleen, mutta simulaattoria siitä ei paljon löydy hyvällä tahdollaakaan. Loput kolme peliä ovat enemmän tai vähemmän (yleensä enemmän) ampumispelejä, eikä simulaattorifanaatikon kannata haaskata niihin aikaansa.

EOA on julkaissut toki aivan kunnon simulaattorinkin, **Chuck Yeager's Advanced Flight Simulatorin**, joka hiipoo täydellisyydessä FS II:ta ja MicroProsen parhaimmistoa, mutta kun pelin anniksi jää päämäärätön lentely eri koneilla, niin...

Paljon aikaisemmin mainittu Ace II:n edeltäjä **Ace** (Cascade, C-64, ST(?)) on puhdasverisempi lentosimu kuin aivoton ammuskelupeli-jälkeläisensä. Simulaattoriasiaa jää kuitenkin sinne Amigan Interceptorin tasolle, joten kannattaa tutustua jos löytää jostain halpapelinä, muttei oikeastaan muuten.

Myös englantilainen Mirrorsoft on saanut kyhättyä pari lentosimua: **Strike Force Harrier** (C-64, ST, Amiga)

ja **Spitfire 40** (C-64, ST). Tästä kaksikosta voisi kertoa ummet ja lammekset, mutta tarkemmin ajatellen taitaa olla parempi, että ohitamme ne olankohautuksella, hymähdyksellä ja ymmärtäväisellä hymyllä. Eivät ne kaikki voi olla helmiä.

### Mitä tulevaisuus tuo tullessaan

Tulevaisuus vaikuttaa suoraan sanoen sekavalta ja osittain vaikealta ennustaa. Se on varmaa, että 8-bittiset kuolevat hissukseen ja vähin äänin, mutta miten uudet 16-bittiset pelikonsolit (Sega, Nintendo, Konix) vaikuttavat voimatasapainoon?

Simulaattorifanaatikoille vuosi 1989 näyttää todella ruusuiselta. Paljon mielenkiintoisia pelejä lähestyy valmistumistaan tai on valmistunut jo. Luulenpa, että PC-yhteensopivat ovat tämän vuoden ns. musta hevonen, siitä todisteena jatkuvassa nousussa oleva pelitarjonta ja muutama todella erinomainen peli. SubLogicin **Flight Simulator III** tulee ensimmäiseksi PC-koneille ja kuvista päätellen...nam!

Mirrorsoftin klassinen Falcon on PC-miehille tyrkylä parinakin eri versiona, riipuen koneen sisältä löytyvistä potkusta. Lucasfilmsiltä tulee **Battlehawks 1941**, toiseen maailmansotaan sijoit-

tuva lentosimu, jossa voi valita useista eri tehtävistä ja koneista, tietysti ensin PC:lle, onhan Lucasfilm amerikkalainen yhtiö.

Amigan, ST:n ja jopa C-64:n omistajien ei silti tarvitse elää puutteessa. Hurjat huhut kertovat Mirrorsoftin kääntävän Falconinsa jopa C-64:lle! Digital Integration on tämän artikkelin julkaisuhetkellä jo varmaankin saanut valmiiksi **F-16 Combat Pilotin**, jonka pitäisi luotettavien lähteiden mukaan olla jopa parempi kuin Falconin. Näkemäni PC-version perusteella en sano vielä juuta enkä jaata (CGA-näyttö, rumat neljä väriä). Äsken mainittu **Battlehawks 1942** tulee myös molemmille 16-bittisille.

### Parhaat makupalat

Olen säästänyt parhaat palat tänne loppuun, joten: tähän mennessä paras lentosimulaattori minkä olen koskaan nähnyt, pelannut ja kokenut on MicroProsen (tällä hetkellä vain) PC:lle tekemä **F-19 Stealth Fighter**. Pohjimmiltaan sama peli kuin C-64:n Project: Stealth Fighter, mutta vain noin 1000 kertaa parempi.

Tietysti tässäkin pelissä on oltava jokin mutta, totta puhuen niitä on kaksi. Ensimmäinen on se, että peli maksaa paljon (vastinetta kyllä löytyy). Toinen on se, että

pöydällä makaavasta PC:stä pitää löytyä puhtia todella rankasti (vähintään 12 Mhz AT, mieluiten 20—25 Mhz 386), ennenkuin nautinto alkaa olla täydellinen. Nämä ovat tietty pikkufiboja, sillä huhut kertovat, että F-19 tulee tällaisena superpelinä myös ST:lle ja Amigalle!

Toinen innolla odottamani namupala on Electronic Artsin **Hawk** (työnimi, ei varmaankaan myyntinimi), jota ohjelmoi Starglider I:stä ja II:sta tuttu Argonaut Software, pomonaan Jez San. Peli sijoittuu ei-koivin-kaukaiseen tulevaisuuteen, missä vilisee Stealth-koneita. Myös pelaaja lentelee sellaisella. Maasto on toteutettu fraktaaligrafiikalla, pelistä löytyy satoja kolmiulotteisia lentokoneita, rakennuksia, tankkeja, torneja, kaupunkia ja vaikka mitä! Lisäksi kaikki pelissä esiintyvät objektit on animoitu. Nopeutta tiedusteltaessa Jez San totesi, että ruudunpäivitys on kaksi kertaa nopeampaa kuin Interceptorissa.

Tällaista kivaa lähitulevaisuus siis pitää sisällään. Ja nyt, vielä yksi peli F-19 Stealth Fighteria ja sitten nukkumaan!







JYRKI J. J. KASVI

Viime vuosina yksi jos toinenkin ohjelmistotalo on innostunut julkaisemaan toinen toistaan tasokkaampia roolipelejä eri laitemerkeille. Näiden pelien kesken on kuitenkin vallinnut yllättävä kahtia jako; siinä missä perinteisille kotimikroille on ohjelmoitu lähes pelkästään miekan ja magian maailmoihin perustuvia pelejä, PC-koneille on ilmestynyt joukko tieteisseikkailuja, jotka nostattavat autuaan kiillon science fictionin ystävien silmiin.

## SENTINEL WORLDS

Roolipelin valinta saat-  
taa olla vaikeaa. Pake-  
tin päällä kun ei pal-  
jon kerrota, ja myyjät tietävät  
peleistään yleensä jos mah-  
dollista vieläkin vähemmän.  
Toisaalta pitkällisiin koepelei-  
hin tuskin tarjoutuu tilaisuu-



## STAR COMMAND



## STARFLIGHT



# kolme hyvää syytä hankkia PC

ta ennen varsinaista ostosta. Tämä artikkeli yrittää valaista tilannetta **Star Commandin** (SSI), **Sentinel Worlds** (EOA) ja **Starflightin** (EOA) osalta.

## Yhteiset taustat

Näillä peleillä on paljon yhteistä. Pelaaja kouluttaa ensin miehistön pieneen alukseen, joka sitten jätetään yksin vihamielisen maailman kaikkeuden armoille. Pelaajan tulee yrittää pitää miehistönsä hengissä, kerätä rahaa, kehittää miehistöään ja varustaa alustaan sekä miehistöään. Niinpä joukko pelin alussa ilmatiivillä pesusokolla seilaavia räkänokkia saa pelin lopussa itse mustat aukotkin vapisemaan.

Miehistön perusjäsenistöön kuuluu joka pelissä selaisia tyyppejä kuin pilotti, lääkäri, radisti ja mekaanikko. Eroja alkaa kuitenkin ilmetä siinä vaiheessa, kun aletaan puhua roduista. Vain Starflight nimittäin sallii muiden kuin ihmisten ottamisen miehistöön, vaikka muita rotuja kaikissa peleissä kohdatainkin.

Niin Sentinel Worldsissa kuin Starflightissakin käytetään Sisu Pasin kaltaista maastoajoneuvoa planeettojen pinnalla liikkumiseen. Star Commandissa sen sijaan ei pelaajaa vaivata pinnalla liikkumisen yksityiskohdilla muulloin kuin silloin, kun kohdataan vihollisia tai

tutkat paljastavat planeetan pinnalta jonkin erityisen mielenkiintoisen kohteen.

Myös ansaitsemismenetelmät ovat hyvin saman kaltaisia. Tuhotuista vihollisaluksista maksetaan tietysti bonuksia ja molemmissa EOA:n peleissä mineraalien louhiminen on mahdollista. Joka pelissä on mahdollista myös etsiä ja kaupata arvokkaita esineitä siinä missä Star Command on ainoa, jossa miehistölle maksetaan varsinaista palkkaa.

## Vive la difference!

Yhtäläisyyksistään huolimatta tieteorolipelit ovat aivan yhtä erilaisia keskenään kuin esimerkiksi Ultimat ja Phantasiet.

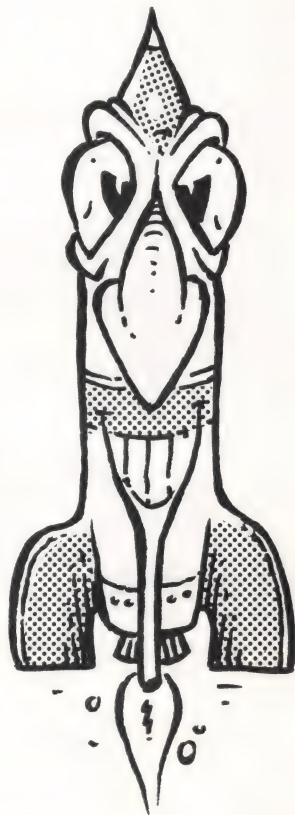
Grafiikaltaan EOA:n Sentinel Worlds I, Future Magic on ehdottomasti paras. Hyvä (kolmiulotteinen!) grafiikka vaatii valitettavasti rajusti keskuksikköaikaa eli Sentinel Worlds peluu vaatii joko nopeasti kelloitetun PC:n, mutta mieluiten AT:n tasoisen koneen. Normaali PC hyttyy siihen täysin. Lisäksi se jostakin syystä pudottaa ainakin Samsungin XT-kloonin alimpaan kellotaajuuteensa.

Sentinel Worlds eroaa muista peleistä myös siinä, että se tapahtuu tiukasti yhden aurinkokunnan sisällä. Planeettojakaan ei ole kuin kolme kappaletta. Toisaalta muita aluksia liikkuu tässä

järjestelmässä taajaan, ja niiden kanssa voi kommunikoida monella eri tasolla: menemällä kylään, radion välityksellä tai lasereilla. Realismin tasosta kertonee jotain jo se, että varomattomasti kylpyhuoneeseen rynnistävät hampaisiin asti aseistautuneet ynnä hyvin likaiset seikkailijat voivat löytää suihkusta esimerkiksi hyvin järkyttyneen alastoman naisen...

Starflight on puolestaan varsin mystinen ohjelma. Peli ei mielellään kerro mitään suoraan niin kuin Star Command, vaan pelaajan on yhdisteltävä eri lähteistä saamia tiedonmurusia ja arvattava loput. Suotta ei yhdysvaltalainen Byte-lehti taannoin valinnut tätä ohjelmaa vuoden peliksi. Huhut muuten kertovat EOA:n olevan kääntämässä Starflightia ainakin Amigalle.

Star Command on tyypillinen SSI:n peli ja se on selvästi saanut vaikutteita yhtiön strategiapeleistä ja lautapeleistä yleensä. Laajat ja monipuoliset taulukot kertovat myös SSI:stä. Sentinel Worldsille ja Starflightille tyypillinen epävarmojen vinkkien yhdisteleminen sen sijaan tuntuu puuttuvan eli asiat kerrotaan turhankin suoraan. Star Command on allekirjoittaneelta tosin vielä sen verran pahasti kesken, etten mene vannomaan... Plussapuolella ovat peliin lipsahtaneet huumorin jyvät: tilatkaapa baarissa talon eri-

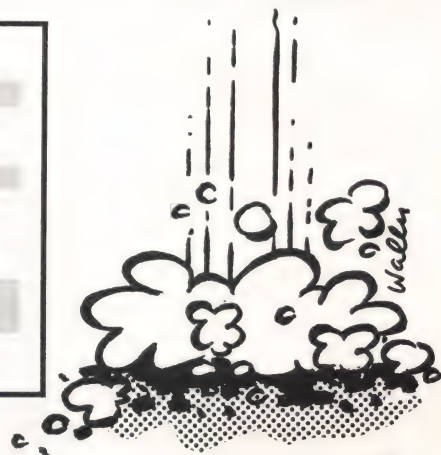


koinen — Hitpointsit menevät niin että kolisee...

## Vaikea valinta

Mutta mikä näistä kolmesta pelistä sitten on paras? Hmmm. AT-tasoisien koneen omistajalle suosittelisin mieluiten Sentinel Worldsia jo pelkästään grafiikkansa puolesta. Perus-PC:n omistajat saavat sitten valita Star Commandin tai Starflightin väliltä sen mukaan haluavatko strategisia pohdiskeluja (Star Command) vai hämääriä arvoituksia (Starflight) ■.

	Sentinel Worlds	Star Command	Starflight
Valmistaja	EOA	SSI	EOA
Näyttökortit	CGA, EGA, Tandy	CGA, EGA	RGB, Hercules, Composite
Muistivaat.	256 k	256 k	256 k
Suojaus	Osa keskusteluista ohjekirjassa	Tallennettaessa kysymys ohjekirjasta	Koodikiekko
Levykkeet	2 kpl 5,25" tai 1 kpl 3,5"	3 kpl 5,25" ja 2 kpl 3,5"	2 kpl 5,25"
Yleisarvosana	*****	*****	*****





# Archonista Interceptoriin



## KUUSI VUOTTA

# ELECTRONIC ARTSIA

*Kaikki alan miehet ja naiset tietävät, mistä sellaiset megahitit kuin PowerDrome, Bard's Tale ja Marble Madness ovat kotoisin. Mutta jos joku kysyisi sellaisten ohjelmien kuin Wormsin, Axis Assassinin tai Hard Hat Mackin perään, voisi monella mennä jo sormi suuhun — vaikka ne aikoinaan olivat, jos mahdollista, vieläkin suosituimpia kuin esmes Interceptor.*

JYRKI J. J. KASVI

**E**lectronic Arts on yksi vanhimmista vielä mukana olevista ohjelmataloista. Lisäksi se on vaatimattomasti suurin alallaan maailmassa ja kirnuaa vuodessa noin 450 miljoonaa markkaa silkkaa setelirahaa.

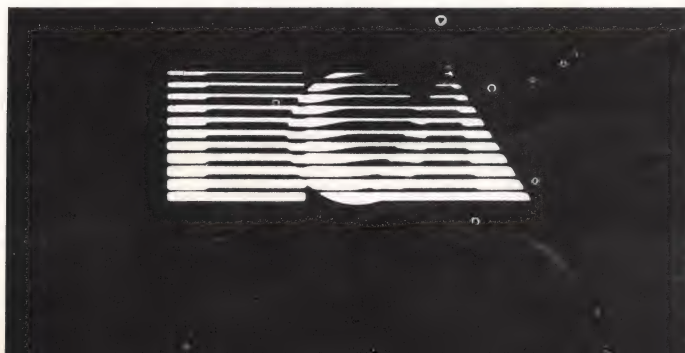
### Suoraan huipulle

EOA:n, Yhdysvaltain 136. ohjelmatalon, syntysanat lausuttiin vuoden 1982 kesällä. Yhtiön perustaja Bing Gordon totesi silloin pelimarkkinoiden olevan lähdössä jyrkään nousuun ja lähti App-

lelta perustaakseen oman yhtiön. Mukaansa hän otti kuusi työtoveriaan, joista useimmat ovat edelleen mukana EOA:n kuvioissa.

Ensimmäiset ohjelmat isivät pahaa aavistamattomille markkinoille 20. toukokuuta 1983. Nämä klassikot olivat Worms, Archon, M.U.L.E., The Pinball Construction Set ja Axis Assassin. Pelit julkaistiin ensin Atari 800:lle, mutta Commodore 64 -versiot tulivat pian perässä.

Uudet tulokkaat räjäyttivät käytännössä pankin. Jokainen niistä oli jotain täysin uutta, ja harva peli on yltänyt samalle tasolle tähän mennessäkään. Ohjelmissa yhdistyy toiminta ja strategia aivan eri tavalla kuin minkään kilpailijan tuotteissa. Niinpä niin M.U.L.E., Worms kuin Archonkin tulevat aina kuulumaan ainakin allekirjoittaneen top teniin mitä hyviin







We see further — Electronic Artsin ensimmäisen markkinointikampanjan mainoskuva. Kuvassa kaikki EOA:n alkuaikojen bittinikkarit...

peleihin tulee...

Alkuajoista alkaen EOA:n vakiokalustoon on kuulunut sellaisia nyttemmin legendoiksi muodostuneita nimiä kuin **Seven Cities of Goldin** tekijä **Dan Bunten** sekä Archoneiden taustavoimat **Ann Westfall** ja **Jon Freeman**.

## Jatkoa seuraa

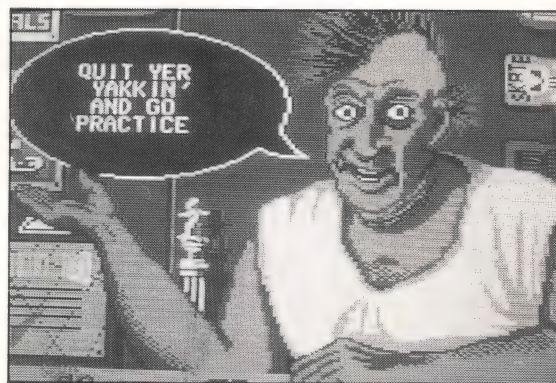
Vierivät kivet eivät ehdi hohtumaan ja EOA on jatkanut voitokulkuaan. Vuonna 1984 julkaistiin **Archon II — Adept**, **Bing Gordonin Murder on The Zinderneuf** ja **Stuart Smithin Adventure Construction Set** (ja niin kun niistä nykyään pidetään meteliä).

Vuosi 1984 oli ohjelmistobisnekselle huonoa aikaa, ja moni yrittäjä poistui kuvioista konkurssioikeudenkäyntien kautta. Myös EOA oli kovilla, mutta selvisi kuitenkin hittiensä voimin.

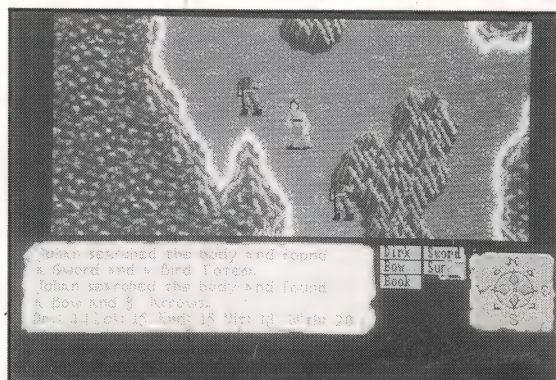
Vuosi 1985 sai nähdä **Ray Tobeyn** hävittäjäsimulaattorin **Skyfoxin** synnyin (ja niin kun niistä nykyään pidetään meteliä). Peli sai alkunsa vuoden 1984 Applefest-messuilta Bostonista, jossa guru nimeltä **Steve Wozniak** kirjoitti Rayn lentodemon nähtyään käyntikorttiinsa kommentin: "Tämä on paras Applen peli, jota ole koskaan nähnyt." Rayllä on tuo käyntikortti edelleen tallessa muoviin valettuna...

EOA ei ole pahemmin harrastanut arkadekäännöksiä, mutta yksi sellainen heiltä kuitenkin löytyy. Vuonna 1986 yhtiö nimittäin julkisti **Marble Maddnessin**, jonka Amiga-versiota jotkut pitävät jopa parempana kuin alkuperäistä.

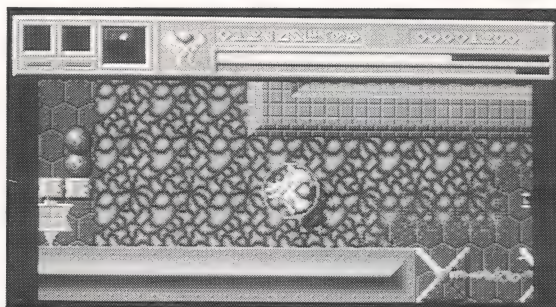
Toissa vuoden suurin hitti oli **PHM Pegasus**, joka puri kyllä amerikkalaisyleisöön, mutta jätti esimerkiksi allekirjoittaneen kylmäksi. Alku-



Skate or Die



Faery Tale



Fusion

aikojen tiukka moraalinen linja (esmes M.U.L.E:sta sensuroitiin vastustajan M.U.L.E:n varastaminen...) on Pegasuksessa lipahtanut suurvalla-aseman oikeuttamaksi tykkivenepolitiikaksi.

Viime vuosi saikin sitten nähdä esimerkiksi **Future Magicin**, **Skate or Die**, **Bards Tale III:n**, **Wastelandin**, **Ferrari Formulan**, **Interceptorin**...

## DeLuxe

Electronics Arts on alusta alkaen panostanut myös hyötyohjelmiin. Kaikki sai alkunsa yhtiön omaan käyttöön kirjoitetusta Apple II:n **Cut and Paste** -ohjelmasta, joka päästettiin myyntiin yleisön pyynnöstä neljälle eri koneelle.

Seuraavaksi oli vuorossa **Music Construction Set**. **Will Harvey** laati kyseisen ohjelman alun perin työväli-

neeksi kehitelläkseen suunnittelemaansa peliin hyvin rimmaavaa taustamusiikkia. Itse peliä ei kai koskaan julkaistu, mutta **Music Construction Set** myi ja myy edelleen kuin leipä.

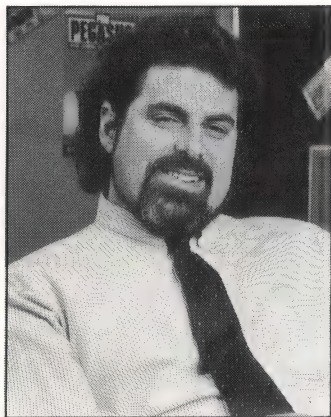
Nykyään hyötyohjelmavaliokimasta löytyy sellaisia tuttuja nimiä kuin **Degas Elite**, **Instant Music**, **Intellitype** ja iso nivaska erilaisia **DeLuxe-sarjan** ohjelmia...

## Tie vie maailmalle

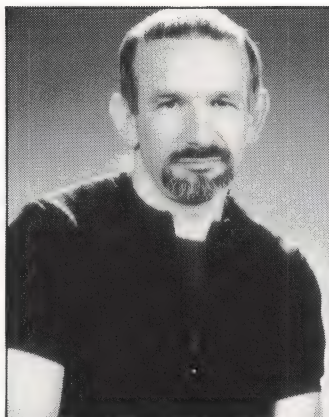
Jopa Yhdysvallat alkaa vaihtaa pieneltä kun kyseessä on maailman suurin ohjelmatalo. Niinpä EOA on viime vuosina perustanut kolme tytäryhtiötä eri puolille maailmaa.

Meille suomalaisille sydäntä lähinnä on **Electronic Arts Limited**, joka sijaitsee Englannissa ja vastaa EOA:n Euroopan markkinoista. **Electronic Arts Limited** tuot-

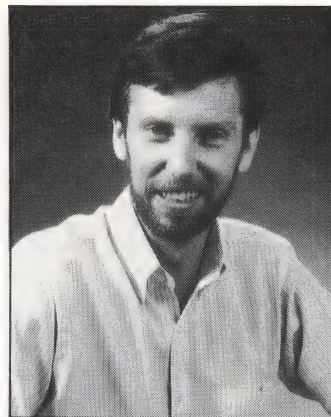




Mark Lewis on Euroopan EOA:n julkaisupäällikkö.



Jon Freeman, Mies Archonin ja Adeptin takana.



Dan Buntin, Guru.



Bullfrog — ja se kuuluisa sammakko.



Electronic Arts Limitedin varasto Lontoon lähetyillä Langleysissä — sinne.

**ACCOLADE**

*Interplay*

**interstel**  
corporation

**martech**



**DINAMIC**

taa myös itse uusia ohjelmia — ensimmäisiä tulokkaita ovat olleet Powellin **PowerDrome** ja Bullfrogin **Fusion**. Lisäksi se kääntää Amerikoissa tehtyjä ohjelmia niin eurooppalaisille laitemerkeille kuin myös ranskan ja saksan kielelle.

Muut toimipisteet ovat Australiassa ja Japanissa, missä Electronic Arts KK:lla on yli 10.000 jälleenmyyntipistettä.

### Suojatit

EOA on vuosien kuluessa kerännyt siipiensä suojiin joukon pieniä ja keskisuuria ohjelmataloja, jotka maksavat tietyn provision siitä hyvästä, että EOA hoitaa heidän markkinointinsa.

Tunnetuin Electronic Art-

sin tallin jäsenistä lienee **Accolade**, jonka **Test Drive** on roikkunut listoilla ties kuinka ja monta kuukautta. Muita Accoladen tuotteita ovat **Apollo 18** ja **Steel Thunder**.

Australialainen strategia-pelitalo **SSG** on myös mukana EOA:n leivissä. Hehän ovat sellaisten klassikoiden kuin **Reach for the Stars**, **American Civil War** ja **Russia** tekijöitä.

Muita suojatteja ovat **Dinamic** (**Game Over II**), **Interplay** (**Neuromancer**, **Battle Chess**), **Interstel** (**Empire**, **Star Fleet I**), **Martech** (**Vixen**), **Software Toolworks** (**Chessmaster 2000**) ja **Ubisoft** (**Puffy's Saga**, **Skateball**).

Viime vuosi toi myös **SSI:n** mukaan Electronic Artsin joukkoihin, eikä tätä

**Pools of Radiancen**, **Phantasien**, **Roadwarsin** ja parin tusinan strategiapelin tekijää tarvinne erikseen esitellä.

### Kohteena tulevaisuus

Electronic Arts ei suostu seisomaan paikallaan ja nauttimaan asemastaan suurimpana ja kauneimpana. Yhtiö panostaa perinteidensä mukaisesti uuden teknologian tutkimiseen. (EOA teki pelejä pelkälle levykeformaatile jo silloin, kun levyasemat olivat kalliita harvinaisuuksia.)

Tämän hetken painopiste on CD-tekniikassa, jota EOA on kehittämässä peli- ja hyötykäyttöön yhteistyössä alan elektroniikkayritysten kanssa. Tavoitteet ovat korkealla, mutta niinhän ne ovat aina olleet. ■



# Ratkaise

Advanced Dungeons & Dragons®

## POOL OF RADIANCE

JUHA RAAHELA

# UNOHTUNEEN VALTAKUNNAN MATKAOPAS

**P**hlanin tuhatvuotinen kaupunki natsisee pa-  
han voimien vallassa. Kaupungintalo tarjoaa tehtä-  
viä niille, joiden rohkeus riit-  
tää niiden vastaanottami-  
seen. Löytyykö Säteilevä läh-  
de?

### Sääli on sairautta

Phlanin treenihalleilta voi tehtäviin löytää matkaseuraa. Seuraavilla miekkosilla on hallussaan hyviä taikaesineitä, jotka heiltä voi riistää.

\*ROBBER: Short sword + 1, Leather Armor + 1

\*THEURGIST: Ring of Protection + 1

\*HERO: Two-handed sword + 1, Plate Armor + 1

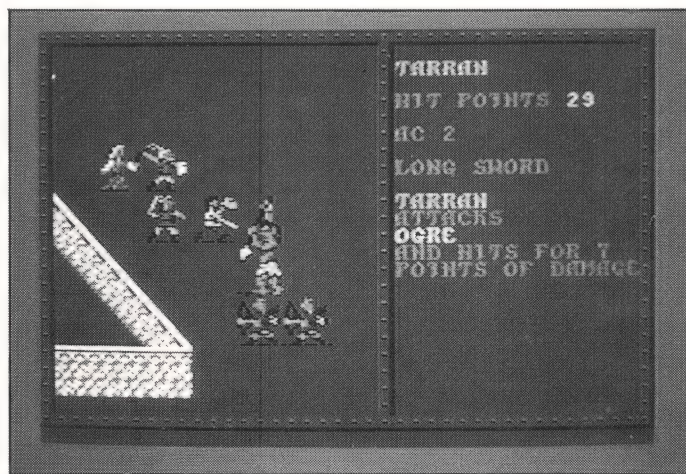
Vaan mitenkö hyväuskoi-  
nen kumppani antaa tava-  
ransa yhteiseen käyttöön? Ensin lisäkumppani riisu-  
taan, sitten haastetaan riitaa  
hirviöiden kanssa ja ane-  
taan apumiehen hoitaa tap-  
pelu. Sankarikaarti tietysti ly-  
myilee jossain. Apumiestä ei  
saa itse tappaa tai hylätä  
taistelualueelle, sillä muuten  
hänen omaisuutensa katoaa.  
Kun onneton nenästävedet-  
tävä on heittänyt henkensä,  
jaetaan jälkeensä jäänyt omai-  
suus ja dumpataan ruumis.  
Treenihallilta löytyy lisää hy-  
väuskoisia. Tämä on kätevä,  
joskin moraalisesti arvellutta-  
va tapa varustaa oma ryhmä  
ja hankkia heille hieman tas-  
kurahaa.

Ja sitten vinkkejä itse teh-  
täviin.

### Pysytään kaupungissa, pojat!

1) Slummien puhdistaminen  
on helppoa: tapa kaikki mi-  
kä liikkuu, paitsi ennusta-  
jaukko.

*SSI:n todella massiivinen roolipeliepos  
sisältää monta visaista tehtävää. Vanha  
veteraani tuntee Phlanin ympäristöineen kuin  
omat taskunsa ja jakaa viisautta nuoremmalle  
kaartille.*



2) Sokol Keepin vapautta-  
miseen riittää ison örkkimää-  
rän poistaminen ja muuta-  
ma eläinkin saa kyllä heittää  
henkensä. Keskustelusta pu-  
heenollen: luurangot kysyvät  
salasanaa SHESTNIK ja aa-  
veet sanaa LUX, mutta ryh-  
män poistuessa linnoitukse-  
sta kysyvät luurangot yllättäen  
salasanaa SAMOSUD.

3) Kuto's Well on helppo  
tappotehtävä. Lisäbonukse-  
na suorittamisesta tulee  
maan alle turvallinen lepo-  
paikka sankareiden kerätä  
voimia uusiin taistoihin.

4) Mantor's Library on lä-  
hes vapaa vihollisista, vain  
basiliski on pakkotappo.  
Spectrestä ei saa kuin koke-  
muspisteitä. Basilistauksen  
jälkeen voi kaikessa rauhas-  
sa keräillä tavaroita ja viedä  
ne kaupungintalolle.

5) Podol Plazan tehtäväs-  
sä kannattaa naamioitua hir-  
viöksi ja kuulostella tapahtu-  
mia. En yrittänyt hankkia

asetta, joten jatkotapahtumat  
jäivät epäselviksi.

6) Tekstiilitalo-tehtävä on  
ikävähkö vaarallisten vastus-  
tajien vuoksi, mutta pääsee-  
pähän ensikertaa tutustu-  
maan salaaviin. Matkalla tör-  
mää myös henkilöön, joka  
haluaa osallistua seikkailuun,  
joten ryhmässä kannattaa ol-  
la tilaa vielä yhdelle. Avai-  
men kahleisiin saa pyhäköst-  
tä.

### Luonto kutsuu ja kuolleet nousevat haudastaan

7) Ensimmäinen tehtävä  
kaupungin ulkopuolella!  
Tehtävänä on mennä autta-  
maan nomadeja koboldien  
hyökkäysarmeijaa vastaan.  
Nomadit ovat leiriytyneet  
Quivering Forestin pohjois-  
puolelle. Leirissä pitää ottaa  
rauhallisesti, juhlia ja hyväk-

syä tehtävä niin pääsee listi-  
mään noin 150 koboldia.

8) Kovel Mansioniin on pe-  
siytynyt lauma varkaita ja  
tehtävänä on tappaa ne.  
Mansion on täynnä ikäviä an-  
soja ja salamurhaajia. Kovel  
Mansion sijaitsee vanhan Ph-  
lanin pohjoisosassa hautuu-  
maan vieressä ja sinne pää-  
see laivalla Bayn kautta.

9) Temple of Baneen si-  
säänpääsyyn pitää olla Leat-  
her Holy Symbol, joka on  
erikoisen örkkiyhmän hal-  
lussa. Tempppelin sisällä on  
kolme salaluukkua, joiden ala-  
la on aarteita. Ahneus ei  
kannata: viimeisen aarreka-  
san ottaminen kutsuu paikal-  
le ison lauman örkkejä.  
Temppeliin liittyy myös  
Wealthy Mansion, jota ei  
kannata jättää huomiotta,  
koska se sisältää mukavasti  
tavaraa.

10) Silver Dragon, joka  
asustaa Dragonspine-vuorille  
johtavan polun päässä, ker-  
too koboldeilla olevan tava-  
ran auttavan hautuumaalla.  
Putsatkaamme siis kobol-  
dien luola, joka sijaitsee Qui-  
vering Forestin itäpuolella.

11) Valhingen Graveyardil-  
la on pikku ongelma: kuol-  
leet nousevat haudoistaan  
parhaaseen Romero-tyylin.  
Treenihallilta kannattaa pal-  
kata CURATE, sillä kaikki  
papit ovat nyt tarpeen.

Tehtävänä on palauttaa  
hautausmaan asukit haudan  
lepoon. Looginen aloitus on  
outoon ilmiöön syypää vam-  
pyyri. Ennen vampyyrin  
kimppuun hyökkäämistä on  
suositeltavaa tuhota sen ruu-  
misarkku. Se löytyy ristini-  
muotoisen rakennuksen kes-  
kellä. Vampyyri itse on kuop-  
passa aivan alueen koillis-  
nurkassa ja siirtyy sieltä voi-  
tettuna takaisin ruumisarkul-  
leen.



## Ekologisia ongelmia

12) Sorcerer's Islandilla ma-  
jaileva velho on syytä joen  
saastumiseen, joten ryhmän  
täytyy mennä opettamaan  
velhoa. Saarella olevan pyra-  
midin ensimmäinen kerros  
on täynnä labyrinthteja ja ek-  
syteitä ryhmiä. Teleporttei-  
hin, joihin on mahdollista  
heittää kivi, se kannattaa teh-  
dä. Muuten nimittäin joutuu  
takaisin alkuun.

Kun varovaisesti on edetty  
toiseen kerrokseen, jossa ky-  
syään salasanaa NOKNOK,  
ollaankin velhon luona. Oven  
takana olevat laitteistot  
täytyy tuhota, sillä muuten  
syntyy räjähdys. Oikealla ole-  
vassa huoneessa on vankeja,  
jotka kannattaa pelastaa, sil-  
lä heiltä saa myöhemmin  
tarvittavan salasanan SA-  
VIOR. Vastapäätä olevassa  
huoneessa on velho ja tele-  
porttilaitteisto, jonka tarkoi-  
tus on toimia linkkinä kol-  
men aarrehuoneen ja ulko-

oven välillä. Sininen vie ulos,  
muun väriset aarteille.

13) Liskomiehiet ovat hylä-  
tyssä linnassa. joka sijaitsee  
Quivering Forestista itään  
olevan pyöreän metsän kes-  
kellä. Linnassa sanotaan SA-  
VIOR vanhalle, rauhalliselle  
liskomiehelle ja niin lisko-  
miehet ovat ystävällisempiä.

14) Nuori perillinen on  
kaapattu ja myydään orjaksi  
ellei sankarijoukkio ehdi hä-  
tiin. Ryhmän täytyy vaeltaa  
länteen Phalista kunnes saa-  
puu pyöreän rakennuksen  
luo. Täällä asuvat nuorukai-  
sen kapaneet buccaneerit.  
Perillisen saa helposti takai-  
sin ostamalla tai varastamal-  
la, mutta vain taistemalla saa  
buccaneerien käytännölliset  
taikakamat. Päätös on syytä  
tehdä etukäteen, sillä leiriin  
ei pääse kuin kerran.

15) Tämä ehtävä opetti  
minulle jotain: Cadorna on  
Tyrannithraxuksen riivaama!  
Cadorna antaa Zhentil Kee-  
piin vietäväksi diplomaatti-  
postia, joka aiheuttaa koko  
Zhentil Keepin hyökkäämi-  
sen viattoman postiryhmän  
niskaan. Hyökkäys tapahtuu

aterian jälkeenyöllä.

En pystynyt tutkimaan  
Keepin keskustaa enkä eräs-  
tä huonetta pihalla, koska en  
saanut ovia auki, joten niistä  
en tiedä mitään.

16) Stojanow Gatella kan-  
nattaa ostaa kauppiaalta  
vaunut ja niiden avulla pu-  
jahtaa portin toiselle puolel-  
le. Näin pääsee yllättämään  
vartijat torneissa ja valtaa-  
maan koko paikan.

## Tää on viimeinen taisto

17) Valjevo Castle on neljäs-  
sä osassa. Linnanpihalla ole-  
vasta temppelistä saa kaksi  
Long Sword + 3 Eviliä tappa-  
malla ensin pahat papit. Ra-  
hojen ottaminen kolehdista  
ei ole älykästä, paitsi jos ju-  
malten kosto kiinnostaa. Älä  
kuitenkaan unohda linnanpi-  
han kaakkoisosassa olevaa  
vesiallasta, josta on poimitta-  
vista Long Sword + 2 Flame-  
tongue.

Itse linna on kaksikerroksi-  
nen. Portaat löytyvät salao-  
ven takaa luoteisosassa ole-

vasta huoneesta. Toisen  
huoneen luoteisosassa on  
Al-Hyam Dhazid, jonka voi  
päästää menemään jos ha-  
luaa. Kaakkoisosassa sen si-  
jaan on vale-Tyrannithraxus,  
joka tietenkin tapetaan.

Toinen kerros on vain  
muutaman huoneen kokoi-  
nen. Salaluukku kannattaa  
jättää rauhaan, koska ainoa  
hyöty on kohtaus meduusan  
kanssa. Kirjastossa oleva  
mies sen sijaan täytyy tap-  
paa, muuten tulee hälytys.

Ennen lopullista taistoa tu-  
lee vastaan 8 tason taistelijoita  
neljäntoista miehen ryh-  
mä. Tämä on hyvä merkki,  
koska siitä tietää valinneensa  
oikeat portaat. Kun taisteli-  
joista on selvitty, ei tarvitse  
kuin tappaa lohikäärme ja  
ryhmä siirtyy Phlanin kau-  
pungintalolle, josta haetaan  
varmistus pelin loppumiselle.  
Lohikäärme muuten muut-  
taa matkaseuran vihamieli-  
seksi tässä viimeisessä taiste-  
lussa.

Ja näin onkin Pool of Ra-  
diance ratkaistu. Pelaajalevy  
kannattaa tallettaa Hillsfaria  
odottamaan. ■

HELSINGIN  
KOTI-ELEKTRONIIKKA OY ALAN UUTUDET MEILTÄ

ATARI®

ST, XL/XE  
Commodore AMIGA  
128D, C-64, C-16  
CANON V20 MSX,  
Laskimet  
DENON C-kasetit  
EPSON Kirjoittimet  
SANURA - Pelit,  
tarvikkeet  
SHARP MZ 821,  
Laskimet  
STAR LC-10  
Kirjoittimet  
TDK - Tietolevyt,  
C-kasetit  
TOP - Ohjelmat,  
tarvikkeet  
Spectrum-ORIC-  
AMSTRAD  
-pelejä rajoitetusti



commodore  
**AMIGA**  
**PARAS TIETÄÄ**  
KANNATTAA ASIOI-  
DA ERIKOISLIIK-  
KEESSÄ MEILTÄ  
SAAT SAMASTA PIS-  
TEESTÄ PALVELUN  
KOKO PERHEELLE  
KOTI-PC:n ja KOTI-  
tietokoneen ja tarvit-  
tavat  
commodore  
**ATARI®**  
The New

Ohjelmat; oheislaitteet; tarvikkeet ja  
peliohjelmat tietysti Commodore-  
luottokortilla, käyttöluotolla tai  
pankkikorteilla.

Vaasankatu 9 00500 HELSINKI,  
puh. 90-701 5766. Ark. 10.00 - 18.00, lauant. 10.00 - 14.00

Käynti/postiosoite:

Asematunneli  
00100 Helsinki  
(Pohjakerros)

**CHIPPER®**

Palvelemme  
ma - la  
klo 10 - 18,  
sunnuntaisin  
klo 12 - 18!

Tilaukset ja tiedustelut vaikkapa tämän lehden peleistä:  
puhelinnumeromme 90 - 657 081 päivystää.  
Toimitamme testattua tavaraa myös postiennakolla!

Pelejä ja hyötyohjelmia, diskettejä, mikroja, tarvikkeita  
ja oheislaitteita - yhdestä paikassa KAIKKI kerralla!

**Edustamme mm. seuraavien  
tietokoneiden tuotteita:**

- Amiga!
- Apple II tai Macintosh!
- Atari: 2600, 800, 130, Gamesystems tai ST-sarja!
- Commodore 64 tai 128!
- MSX!
- PC!

**Kysy meiltä! Me tiedämme!**

Hyvä pelitikku Quickshot II Turbo: 69:-  
Kysy myös muitakin tarjouksiamme takuutikuista!

**Me haluamme palvella juuri Sinua!**



# Ratkaise

## SPACE QUEST II

TAPANI MANSNER  
JYRKI J. J. KASVI

Liiturin hylystä on parasta muistaa sammuttaa sen hätälähetin, jos haluaa elää pitkään.



# ROGER VILCON PÄIVÄKIRJA

**T**ämä ratkaisu auttaa selviämään pelistä läpi, muttei kuvaile kuitenkaan kaikkia umpikujia. Läpikäymisen kannalta tarpeettomia pisteitä (30) ei ole myöskään kerätty, koska halusimme jättää teillekin jotakin hupia (eivät siis löytäneet niitä itsekään, toim. huom.).

Kuolemista kannattaa myös kokeilla ihan harrastuksen vuoksi, koska ohjelmoijat ovat ilmeisesti käyttäneet suurimman osan aivoenergistaan tämän luonnollisen elämänvaiheen yksityiskohtaiseen kuvaamiseen. Samasta syystä on osa ansoista kuten asteroidin viidennen kerroksen erästä sellistä kurottuvat kädet 'sensuroitu' pois tästä päiväkirjasta. Joka tapauksessa tarina alkakoon.

### Aseman ulkopuoli

Kaikki alkoi eräällä Xenonin avaruusasemista, jonka uusia rakenteita olin juuri luuttuamassa. Yht'äkkiä kelloni alkoi piipittää kuin maailmanlopun edellä, ja painettuani kellon C-nappia näkyviin ilmestyi pomon tympiintynyt naamataulu, joka käski yhtä tympivällä äänellään minun siirtää \*\*\*nen takapuoleni käskynjakohuoneeseen

### Ilmalukko

Ei siis muuta kuin ilmalukkoon ja uudet vaatteet päälle. Otin myös omasta kaapistani kaikki henk.koht. tavarani mukaan, koska josta-

*Ensimmäisenä lehtenä galaksimme tämän kierteishaaran keltaisten pienehköjen keskikäisten aurinkojen kolmansien planeettojen historiassa Pelien vuosikirja julkaisee Roger Vilcon päiväkirjan, jossa hän vaatimattomalla tyyllillään kertoo, miten hän selvisi hengissä Vohaulin kammottavasta kostosta ja tuli siinä sivussa pelastaneeksi meidät Vohaulin kloonatuilta vakuutusasiamiehiltä.*

kin syystä minulla oli sellainen oikeaan osunut tunne, etten enää palaisi tänne.

### Käskynjakohuone

Joku oli saanut avaruushoivointikohtauksen viimeisimmällä sukkulalennolla — ja koko matkustamo oli täynnä... Arg, ei auttanut muu kuin painua tuubiin ja suunata kohti sukkulahallia.

### Sukkula

Oksennuksen lemu tuntui tuubin ovelle asti ja vahvistui sitä mukaa kun pääsin lähemmäksi. Kaikeksi onneksi se heikkeni huomattavasti kun pääsin sisälle, joku nimittäin löi minua takaapäin päähän. Kops.

Kun heräsin, seisoin kasvotusten itseään Vohauliksi kutsuvan ... olennon kanssa. Hän kertoi minun jollakin tavoin sotkeneen hänen suunnitelmansa joidenkin ihmeen sarienilaisten kanssa.

Hmmmm. Kai hän minua uskoi, koska höyrystämisen asemesta hän lähetti minut lopuksi iäksi kaivoksiinsa orjaksi. Ai että olin helpottunut.

Valitettavasti vaan Vohaulin kätyrit olivat unohtaneet tankata liiturin, jonka avulla minua vietiin kaivoksiin (tai sitten aamiaiseni oli TOSI raskas). Siinä sitä oltiin keskellä sademetsää liiturinromun keskellä.

### Törmäyspaikka

Tutkiskelin siinä sitten liiturin hylkyä kun huomasin pienen napin, jonka sankarin vaistoni paljasti oitis paikannilähtetimen katkaisijaksi. Katkaisin lähetyksen oitis, minkä seurauksena selvisin vain satunnaisella puskiin piileskelyllä kun Vohaulin miehet lensivät yli.

### Viidakko 2

Saavuini tänne odoteltuani kunnes kuulin äänen nimeltä "Twang". Oi voi, joku pikku polo oli jäänyt ansaan, josta

vapautin hänet oitis. Kiittämätön lurjus, juoksi heti karuun.

### Postilaatikko

Tänne saapuessani huomasin maassa kummallisia siemenkotia, joista otin yhden mukaani tutkittavaksi myöhemmin. Sitten menin postilaatikoille, josta löysin valmiiksi täytetyn tilauskaavakkeen, jonka uteliaana luonteenani postitin — ja sain hetken kuluttua kutsupillin Tasmanian tuholaisista varten???

### Lonkero

Niin houkutteleva kuin tämän paikan nimi olikin, paikalla ei ollut kuin maassa kiemurteleva juuri, jonka päälle astumista vältin huolellisesti. Taannoin pelastamani pikkumies puuhaili juurakon takaisessa pensaikossa jotakin, ja hetken häntä seurattuani päätin tehdän saman tempun.

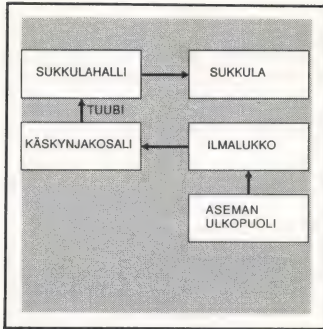
### Suo 1

Täällä minulla oli ilo nähdä pelastamani pikkuheppu jälleen kerran. Tilapäisessä mielenhäiriössä seurasin jälleen hänen esimerkkiään mitä tulee lonkerojuurakon takaa poimimiini marjoihin.

### Suo 2

Oops, syvää. Hetken uiskenneltuani päätin tarkastaa,





#### Avaruusasema

kuinka syvää täällä oikein on eli ei muuta kuin pidätin hengitystäni ja sukelsin.

#### Vedenalainen luola

Vaude mikä LOISTAVA jalo-  
kivi. Oitis kanton.

#### Rotkon reuna

Näköalat tarkistaakseni kii-  
pesin lopulta täältä löytyvään  
kuivuneeseen puunrun-  
kooooooooon. Olipa hyvä että  
pidin tiukasti kiinni.

#### Ansa

Ei se satu kuin kerran...

#### Häkki

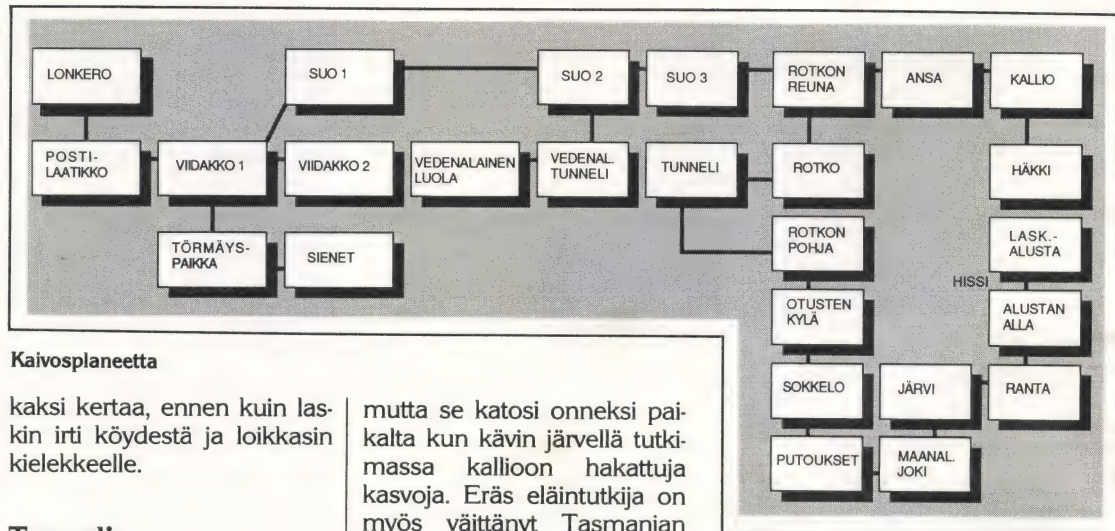
Hetkonen, mitenkäs minä  
tänne jouduinkaan. Ai niin,  
se ansa... Hetken häkkiä tut-  
kiskeltuani yritin herättää var-  
tijan huomion huutamalla sil-  
le kahdesti, minkä jälkeen se  
tulikin heittomatkan päähän.  
Kuten olin arvannutkin, sie-  
menkodissa oli tainnuttavaa  
kaasua, joka tehosi ainakin  
vartijaan. Pienen penkomi-  
sen jälkeen löysin avaimen  
hänen vaatteistaan ja sain  
häkin oven auki. Löysin  
myös köyden, jolle keksin oi-  
tis käyttöä.

#### Rotkon reuna

Oletteko koskaa yrittäneet  
kiivetä makaavaan puuhun?  
tai sitoa köyden puun puoli-  
väliin? tai kiivetä moista köyt-  
tä suorassa kulmassa puun  
rungosta pois päin???

#### Rotko

Outch! sitten minua löi iso  
apina - Autch! (siis ei toimi-  
tussihteeri) Aaargh ja vielä



#### Kaivosplaneetta

kaksi kertaa, ennen kuin las-  
kin irti köydestä ja loikkasin  
kielekkeelle.

#### Tunneli

Pimeää kuin... Onneksi äly-  
sin käyttää LOISTAVAA jalo-  
kiveä, mutten varoa kui-  
luuuuuuuuu...

#### Rotkon pohja

Hetkonen, mihinkäs se jalo-  
kivi vierikään? Ja minne ne  
pikkuotukset menivät?

#### Otusten kylä

Pitkällisten puheiden jälkeen  
pääsin pois rotkosta salakäy-  
tävää pitkin, kunhan keksin  
salaSANAN, joka avasi kysei-  
sen käytävän. Puhuja eli pik-  
kuotusten johtaja vielä väitti  
kertoneensa sen minulle etu-  
käteen... (DROW takaperin)  
on Salasana

#### Sokkelo

Kovin pimeää, LOISTAVAA  
jalokiveäkään ei voinut pitää  
kädessä koska käsiä tarvittiin  
ryömimiseen ja kiipeämi-  
seen. Onneksi suukin on  
keksitty.

#### Maanalainen joki

Täällä piti valita kahdesta  
haarasta, mutta kumpi oli-  
kaan oikea — oikea eli va-  
sen.

#### Ranta

Täältä en päässyt mihin-  
kään, ennen kuin puhalsin  
kokeeksi tasmaniantuholai-  
sen kutsupilliin. Pfiuuu, otus  
saapui paikalle kivimuurin lä-  
pi. Ainoana ongelmana oli it-  
se tuholaisen sivuuttaminen,

mutta se katosi onneksi pai-  
kalta kun kävin järvellä tutki-  
massa kallioon hakattuja  
kasvoja. Eräs eläintutkija on  
myös väittänyt Tasmanian  
tuholaisen olevan erityisen  
kiinnostuneita niin kutsutui-  
sta Cubixin kuutioista. Muis-  
toksi tästä tapahtumasta otin  
mukaani Tasmanian tuholai-  
sen tekemän reiän viereen  
singahtaneen kiven.

#### Alustan alla

Lopultakin olin päässyt las-  
keutumisalustalle, jonka  
kautta tulin tänne. Ainoan  
ongelman muodosti vartija,  
joka partioi laskeutumisalus-  
tan välitasanteella. Vanha  
kunnon kivitemppu puri kai-  
keksi onneksi hyvin eli mi-  
nun ei tarvinnut edes käyttää  
avainkorttiani hissien oven  
avaamiseen, koska vartija jät-  
ti sen alas tullessaan auki.

#### Laskeutumisalusta

Pitkällisen etsimisen jälkeen  
löysin aluksen oven ja pää-  
sin ohjaamoon.

#### Sukkula

- virta päälle. check
- kytke moottorit nousuun  
check
- startti check
- kytke moottorit vaakalen-  
toon check

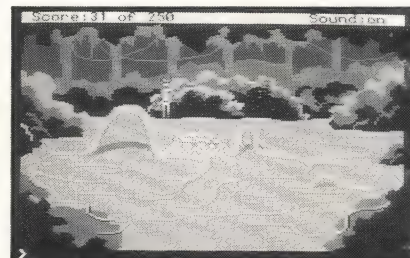
Mutta mutta, Vohaul huo-  
masi pakoni ja otti aluksen  
kauko-ohjaukseen. Ja taas  
mentiin kohti Vohaulin aste-  
roidia.

#### Sukkulahalli

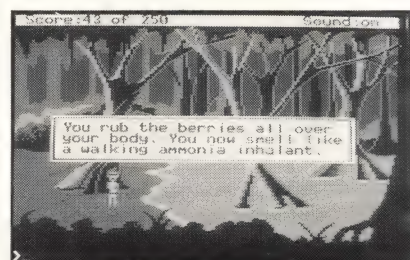
Tässä kohtaa meinasin jopa  
hämmästyä, koska perinteis-  
tä vastaanottokomiteaa ei  
löytynyt mistään. Lähdin siis  
hissillä tutkimaan paikkoja.



Vohaul itekin saa puheenvuoron.



Tämä kuva on elävä todiste siitä, että lonkeron ohitse on todellakin mahdollista päästä.



Tämän kuvan teksti kannattaa lukea huolella...



## Kolmas kerros

Kolmannessa kerroksessa olevassa siivouskomerossa ollut viemäreiden puhdistukseen käytetty imukuppi tuntui ensi alkuun melko turhulta kapistukselta, mutta tuonnempana sain kiittää siitä henkeäni.

## Neljäs kerros

Täältä löytyi komero, jossa oli lasileikkuri ja WC molempia sukupuolia varten. Sillä, että molemmat ovet veivät täsmälleen samaan huoneeseen oli tuskin mitään merkitystä, mutta vessapaperia kannatti ottaa matkaan joka tapuksessa. Seinäkirjoituksetkin olivat ihan mukavaa luetavaa.

## Viides kerros

Oli onni, että löysin komeron ennen sellejä, sillä muuten en olisi ehtinyt ottaa sieltä tupakansytytintä ja haalareita mukaani. Erään sellin ovi nimittäin aukesi kun kävelin sen ohitse, enkä jäänyt tekemään ulos tulevan hirmun kanssa lähempää tuttavuutta.

## Inha ansa

Tässä oli hengen lähtö käsillä. Onneksi olin ottanut aiemmin esitelyn imukupin mukaani eli kiinnitin sen kaikkien seinien pudottua niistä yhteen ja roikuin siinä kunnes 'mömmö' valui ohitseni...

No niin, mihin ihmeeseen minä oikein tarvitsin kaikkea yläkerroksista keräämiäni rojuja? No kun katselee karttaa, huomaa, että naapurihuoneissa majaili lauma varjitarbotteja, ja kun katsahdin kattoon, niin huomasin koko kerroksen olevan yhtä sprinkler-järjestelmää... Ei siis muuta kuin WC-paperista iso kokko roskikseen ja tulta perään, niin johan alkoi sataa, ja robojen virtapiirit sanoivat että poks!

## Vohaul

Tutkiskeltuani aikani Vohaulin viimeisintä hirmutyötä, kloonattuja vakuutusasiamiehiä, menin suoraan Vohaulin puheille — löytääkseni itseni pienestä lasikuvusta Vohaulin pöydällä tulitukkuaskin koiseksi pienennettynä. Näin käy kun ei syö puuroaan.

## Lasikupu

Onneksi minulla oli mukana lasileikkuri, jonka avulla sain leikattua itselleni reiän pois tästä läpinäkyvästä vankilasta. Sen jälkeen päätin pujahdtaa venttiiliin kautta Vohaulin tietokonepöydän sisuksiin piiloon.

## Pumppu

Hetken aikaa tavailin pöydän sisuksista löytämäni napin viereistä tekstiä, jonka mukaan tämä oli Vohaulin elintoimintoja ylläpitävän järjestelmän hätäkatkaisija, ennen kuin uskoin näkemääni ja painoin sitä — zooooiinnnkkkkhh.

## Näppis

Halusin kuitenkin edelleen takaisin entiseen kokooni eli tänne tultuani aktivoin koonmuutoskoneen, kirjoitin toimintovaihtoehdoksi enlarge ja palasin lasikupuun. Helpoa kun sen osaa — eh?

## Vohaul

Kun palasin takaisin oikeaan kokooni Vohaul oli jo kuollut

ja asteroidin itsetuhomekanismi aktivoitu. Tutkin epätoivoisesti hänen iljettävää ruumistaan (oman iljettävän ruumiinsa Kasvi jo tunteekin — toim.huom.) löytääkseni vihjeen siitä, mihin kaikki kloonatut vakuutusasiamiehet olivat kadonneet. Löysinkin erään mielenkiintoisen salasanana, jonka kirjoitin Vohaulin työpöydällä päällä olleeseen tietokonepääteeseen, ennen kuin pakenin paikalta. Saamistani pisteistä päätellen se oli kloonien loppu.

## Lasitunneli 1

Onneksi jopa siivoojille opetetaan happinaamarin välttämättömyys tällaisissa lasitunneliissa, eli en unohtanut ottaa sellaista mukaani.

## Lasitunneli 2

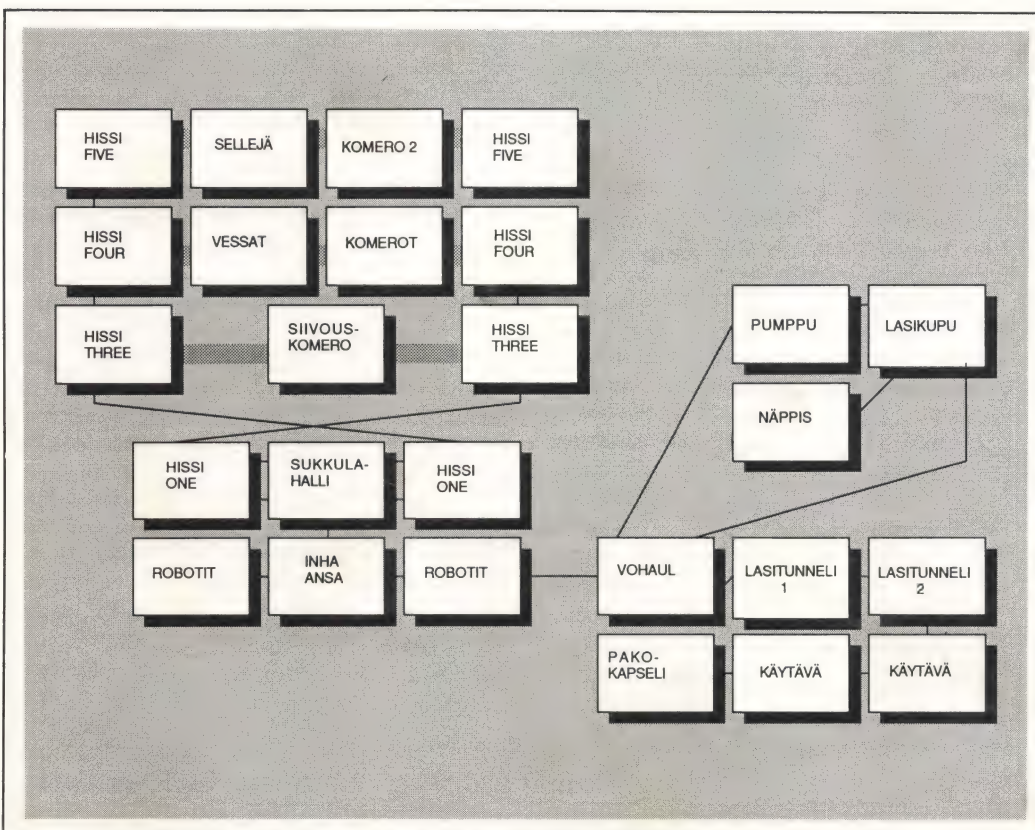
Ja täällähän sitä happinaamaria tarvittiin.

## Pakokapselit

Pakokapseleita vartioinut robotti vaati todella suurta nopeutta eli kun sain sen ensin lähtemään perääni, juoksin täyttä vauhtia takaisin lasitunneliin, josta takaisin tullessani robotti ei ollutkaan enää minun ja pakokapselien välissä, mutta edelleen tiukassa takaa-ajossa...

## Pakokapseli

Meinasin jo masentua ohjelman pirullisista hapen loppumiseen liittyvistä välikommenteista kunnes huomasin kapselin perällä olevan horroskammion, jonne livahdin juuri ennen tukehtumista. Tällä hetkellä seilaan pitkin avaruutta siinä toivossa että joku löytäisi minut, mutta tähän mennessä vain eräs pelifirma Sol III -planeetalla on ollut kiinnostunut minun tarinani julkaisemisesta, pelastusretkikunnasta ei ole ollut vielä puhetta... ■



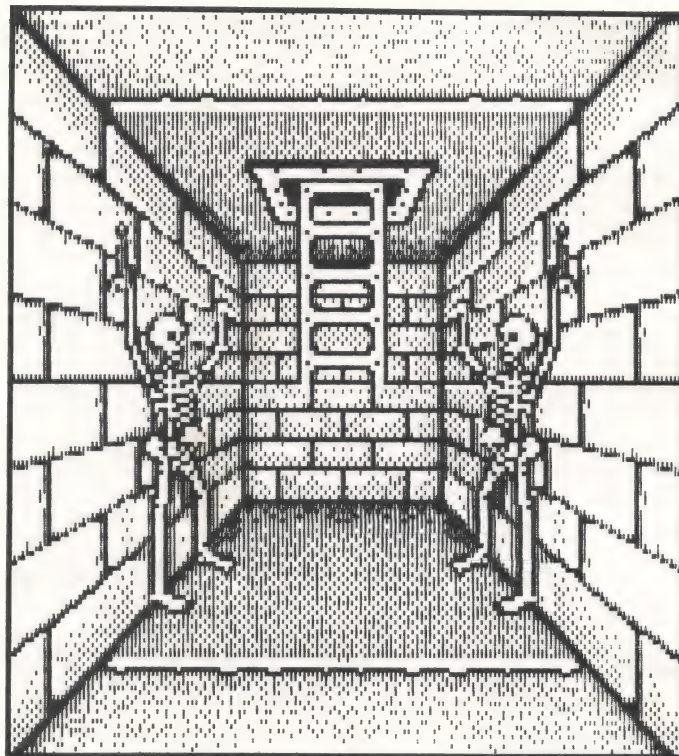
Vohaulin asteroidi



# Ratkaise Ultima V

TONI HAKALA  
JARNO LANKINEN

## AVATARIN APU



**B**ritanniassa eleltiin suhteellisen rauhallista elämää, kunnes Lord British, Britannian hallitsija, katosi ollessaan tutkimassa Britannian Alamaailmaa. Tällöin tulivat Shadowlordit, pahan ruumiillistumat. Ne tekivät Lord Britishin entisestä käskynhaltijasta Blackthornista palvelijansa. Hänestä tuli uusi hallitsija. Paha juttu, sillä ensitöikseen hän käänsi lait pääläelleen ja alkoi sortaa Britannian kansaa. Kaikki toivoivat Lord Britishin paluuta — turhaan. Toivorikkaina ihmiset käänsivät katseensa Avatariin, sinuun...

Ultima V:n maanpäällinen alue on sama kuin nelosen lukuunottamatta joitakin uusia saaria, kyliä ja linnoja. Varsinainen aluelisäys onkin tullut maan alle Alamaailmaan. Lisäksi taistelujärjestelmä on pistetty remonttiin ja tuloksena on looginen ja toimiva järjestelmä, jossa pelaajan on miellyttävä taistella. Kun grafiikkaakin on vielä paranneltu, ei lopputulos voi olla muuta kuin loistava.

Pelaajan tarkoituksena on tietysti vapauttaa Britannia Shadowlordien vallasta ja löytää Lord British. Vastaan tulee myös koko joukko pienempiä juonen pätkiä, mutta niihin emme puutu ainakaan tässä artikkelissa.

*Ultima V, Ultima-sarjan viimeisin namupala, on sen verran uusi, ettei monikaan ole sitä vielä selvittänyt. Kerromme asioista, jotka ovat ratkaisemisen kannalta välttämättömiä tietää, mutta jätämme jonkin verran pelaajienkin keksittäväksi.*

### Alamaailma

Lord British ja Britannian Neuvosto päättivät suuressa viisautessaan sulkea kaikkien Britannian seitsemän luolan sisäänkäynnit, ja niihin päästäkseen pelaajan täytyy huutaa kunkin luolan suulla voimasana. Sanat käyvät ilmi taulukosta 3. Luolat ovat — tottakai — täynnä kaikenkarvaisia otuksia, joten hyvä aseistus on hengissä selviämisen edellytys.

Kussakin luolassa on kahdeksan tasoa ja kahdeksannen jälkeen alaspäin mentäessä päästään Alamaailmaan. Kaikkien luolien Alamaailmat ovat itse asiassa samaa laajaa verkostoa. Ikävä kyllä liikkumista on vaikeuttamassa suuria vuoristo-

ja, mutta onneksi taikuus on keksitty, kuten "In Por"-taika (blink). Tätä loitsua ja vuori-kiipeilyvälineitä (grapple) sopivasti apuna käyttäen päästään paikasta toiseen vuorista huolimatta.

### Shadowlordit — mitä ne ovat ja miten ne tuhotaan

Shadowlordit syntyivät Mondainin jalokiven kolmesta pahuutta huokuvasta sirpaleesta (shard) ja viattomasta verestä. Tämän jälkeen ne veivät sirpaleet mukanaan Alamaailmaan.

Tuhotakseen Shadowlordit, pelaajan täytyy hakea sirpaleet Alamaailmasta (sijainnit käyvät ilmi kartoista) ja

heittää ne totuuden (truth), rohkeuden (courage) ja rakkauden (love) liekkeihin vastaavan Shadowlordin (taulukko 2) ollessa liekissä. Liekit sijaitsevat kolmessa linnassa eripuolilla Britanniaa. Liekkiä tulee lähestyä keskiyöllä ja samalla huutaa Shadowlordin nimeä, jolloin se ilmestyy paikalle. Sitten vain heitetään sirpale liekkiin ja Shadowlord on historiaa.

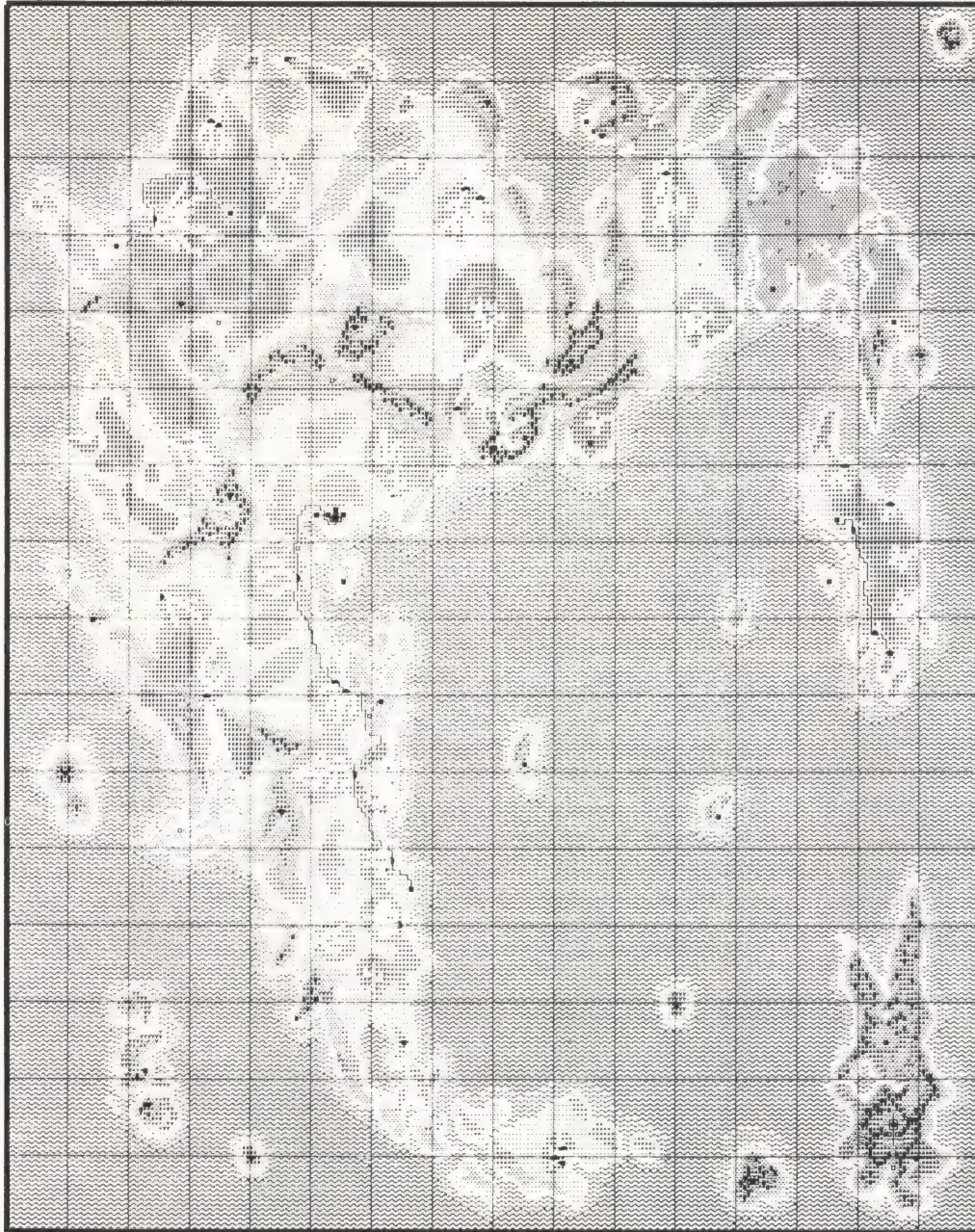
### Matkustus

Matkustamiseen on olemassa monia keinoja. Käveleminen on tietysti yksinkertaisinta, mutta hevosella pääsee nopeammin. Paitsi että liikkuminen nopeutuu, se tulee myös turvallisemmaksi; hevonen kun ei suostu astumaan suohon, eikä pelkää silloilla vaanivia peikkoja. Ratsuja on mahdollista ostaa joistakin kaupungeista ja kylistä. Halvin konsti on etsiä kaivo (ei mikä tahansa!), puodottaa siihen kolikko ja toivoa hevosta!

Merillä liikkumista varten löytyy laivoja, joita voit joko ostaa kaupungeista tai valla-ta merirosvoilta. Laivoilla ei pääse jokiin eikä matalikoille. Tätä varten on kussakin paatissa kaksi pienempää venettä, joilla se on mahdollista. Näppärä lisävaruste on HMS-Cape Plan, joka kaksin-

FA	ME	II	MM	PG	NU	AY
BB	PF	QJ	TN	RR	AV	YZ
LC	XG	HK	FO	HS	NW	ÄÄ
MD	PH	IL	KP	↑T	AX	





Esine	Sijainti
BOX	Castle of Lord Britishin katolla oleva huone. (Soita flyygelillä: 6789878767653)
CROWN	Blackthornin linnan katolla oleva huone.
AMULET	Destartin Alamaailmassa hautausmaalla. (kts. karttaa).
SCEPTRE	Stonegatessa (Lost Hope Bayn pohjukan vuoristossa)
MAGIC CARPET	Castle of Lord Britishin katolla oleva huone.
GRAPPLE	Empath Abbey. (kysy)
MYSTIC ARMS	Hythlothin Alamaailmassa, laavan keskellä. (ks. kartta)
HMS-CAPE PLAN	North Britanny.
SEXTANT	Greyhaven; Trinsicin eteläpuolella. (kysy)
SPYGLASS	Farthing; saari Jhelomista itään. (kysy)

Taulukko 1.

Luola	Sana
Wrong	MALUM
Shame	INFAMA
Deceit	FALLAX
Despise	VILIS
Destard	INOPIA
Covetous	AVIDUIS
Hythloth	IGNAVUS

Taulukko 2.

## Esineistä

Ultima V:ssä on kauhistuttavan paljon esineitä, joita pelaaja voi ottaa mukaansa ja myöhemmin käyttää. Esi- neet ja niiden paikat on lue- teltu taulukossa 1. Riimut on helppo kääntää pelin muka- na tulevan The Book of Lo- re:n avulla. Ratkaisemisen kannalta välttämättömiä ta- varoita ovat Lord Britishin kruunu (crown), valtikka (sceptre), amuletti (amulet) ja puinen rasia (sandalwood box).

Kruunusta on apua taiste- lussa. Kun käytät kruunua, vihollinen ei pysty käyttä- mään kavalaa taikojaan. Tä- mä on hyvin tärkeää eritoten luolissa liikuttaessa. Muut kolme esinettä tarvitaan ai- van pelin lopussa: amulettia suojelemaan Suurelta Pimey- deltä, joka ympäröi viimeistä Porttia Alamaailmassa (ks. kartta) ja valtikkaa tuhoa- maan taikaesteet, joita tulee vastaan, kun käydään sisään Portista. Rasiaa ei käytetä missään pelin vaiheessa — se vain täytyy olla mukana, koska siinä piilee voima, jolla Lord British pääsee pois lou- kostaan.

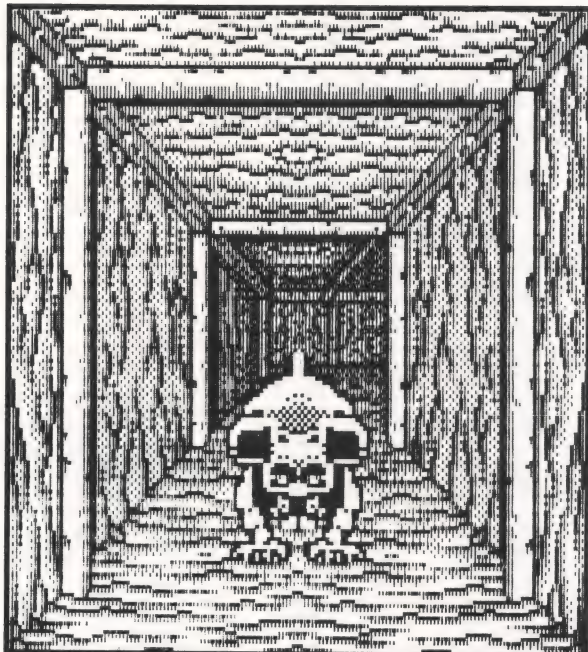
Muut tavarat ovat vähem- män tärkeitä, vaikkakin hyö- dyllisiä ja pelaamista helpot- tavia. Aikaisemmin on jo ker- rottu taikamaton, vuorikiipei-

kertaistaa laivan vauhdin.

Myös Ultima IV:stä tutuilla kuuporteilla (moongate) on mahdollista matkustaa. Koh- dasta jossa portti ilmestyy, löytää kuukiven (moonsto- ne). Tämän voi pelaaja ottaa mukaansa ja myöhemmin haudata haluamaansa paik- kaan. Tarkempaa tietoa porttien käytöstä löytyy Mik- roBITISTÄ 10/87 artikkelista "Selvitystilassa Ultima IV -Pe- lien Kuningas".

Yksi merkittävimmistä ka- pistuksista on taikamatto (magic carpet). Sillä on mah- dollista lentää soitten ja pu- rojen ylitse, mutta avomerel- le ei ole menemistä. Ala- maailmassa liikuttaessa on matto todella tarpeen; joku piru kun on tunkenut kaikki paikat täyteen suota!





Shadowlord:	Nosfentor Fauineir Astaroth
Sirpale:	Cowardice Falsehood Hatred
Liekki:	Courage Truth Love
Linna:	Serpent's Lycaenum Empath Hold Abbey

Taulukko 3.

maan tulevat koettelemukset, on aika etsiä Lord British.

Suuri Pimeys löytyy Shamen Alamaailmasta, järkeä. Päästäkseen Pimeyden keskellä olevasta Portista täytyy pelaajan huutaa tunnussana. Sen saa tietää meditoituaan

kaikilla alttareilla. Loppu onkin sitten huoneesta toiseen rynnistämistä ja ikävien viuhlaisten silpomista ja jos kaikki on mennyt hyvin, löydät lopulta itse Britishin ja voit todeta: "Eihän se vaikeaa ollutkaan!" ■

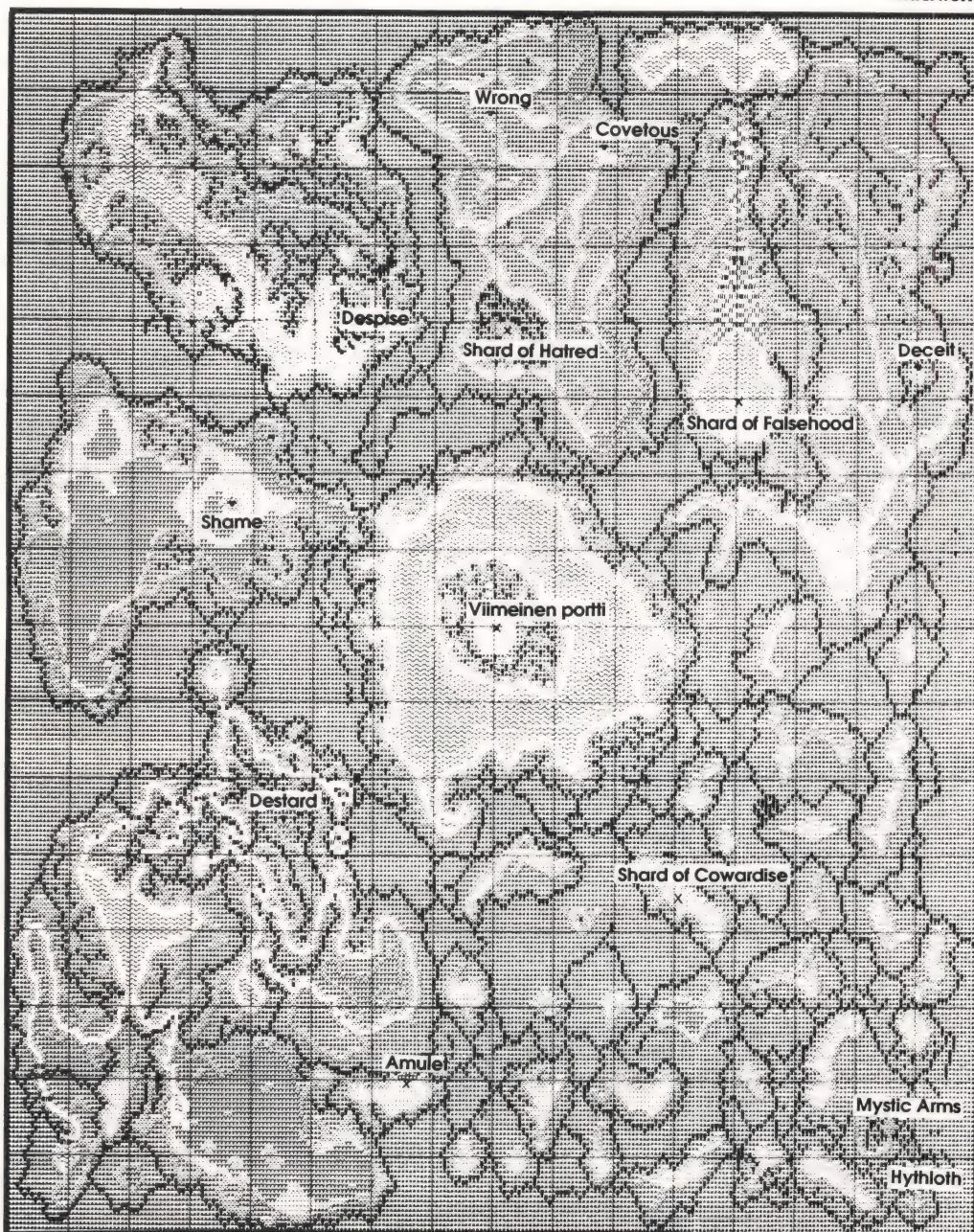
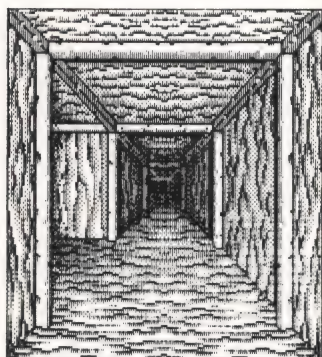
Underworld

lyvälineiden ja HMS-Cape Planin käytöstä. Sekstantti taas on hyödyllinen mm. kun etsitään Night Shade-tähtä-ainetta (koordinaatit I'J' C'M'). Tähtikaukoputki (spyglass) on melko tarpeeton tötterö, mutta pelin alussa siitä saattaa olla hyötyä. Sillä näkee öiseen aikaan hyveitä symboloivien tähtien sijainnit. Tähtien vierellä näkyvä punainen komeetta merkitsee, että kyseisen hyveen kaupunki (jokainen kaupunkihan edustaa jotain hyvettä) on saanut vieraakseen jonkin kolmesta Shadowlordista.

Lisäksi saattaa löytää loitsukääröjä (scroll) ja taikajuomia (potion), mutta niiden kokeilemisen ja vaikutuksen jätämme kokonaan omaksi iloksenne (?).

### Sisään Portista

Kun olet saanut Shadowlordit tuhottua ja seurueesi on mielestäsi valmis kohtaa-





# ULTIMA V

*Tässä on koottuna valmistietoa Ultima V:n tärkeistä jipoista. Suosittelemme lukemista vain äärimmäisessä hädässä, emmekä katso olevamme vastuussa mahdollisesta peli-ilon pilaantumisesta. Valinta on sinun.*

## Henkilöt ja mistä heidät löytää

Jaana — Yew  
Katrina — New Magincia  
Gwenno — Britain  
Mariah — Lycaeum  
Dupre — Bordermarch  
Sentry — Bordermarch  
Geoffrey — Buccaneer's

Den  
Maxwell — Serpent's Hold  
Julia — Empath Abbey  
Toshi — Empath Abbey  
Gorn — Blackthorne's  
Castle  
John — Underworld  
(DK,DB)  
Saduj — Britishin linna

## Esineitä

— Jewel Shield & Sword  
— kysy Windemerestä Thru-dilta "Jewell Swordista".  
— Ring of Invisibility löytyy ontosta puusta Pawsista.  
— Black Badgen saa kartan koillisnurkkaan merkityltä saarelta sanomalla noidalle Opprenticen salasanan IM-PERA.  
— Glass Sword — Vuoristo lähellä Empath Abbeyta (FA,EA).  
— Skull Keys — nippuja, löytyy mm. puusta Minocissa ja Serpent's Holdin keittiöstä Kristieltä.  
— HMS Cape Plans löytyvät purtiloliikkeen kaapista East Brittanysta

## Salasanoja

Viimeisen portin salasana on ROCOMAREV takaperin.  
OPPRESSION — IMPERA  
Stonegaten demoni — STO-NEGATE

Vastarintaliike — DAWN  
Lord Seggalio ja tähdet — VIRTUE

## Mantrat

Honor — SUMM  
Compassion — MUH  
Valor — RA  
Sacrifice — CAH  
Honesty — AHM  
Justice — BEH  
Humility — LUM  
Spirituality — OM

## Bonustaiat

Rel Xen Bet (silk, ash, mand-rake, moonshade) muuttaa vihollisen rotaksi. Kuuden-tason taika.

In Xen Mani (ginseng, gar-lic, mandrake) tekee pienen määrän ruokaa. Kolmannen tason taika.

An Ylem (gralic, moss) hä-vittää esineitä. Viidennen ta-son taika.

SUOSITTU COMMODOREILLE SOPIVA  
LEVYASEMA (64, 64c, Vic 20, 128, 16, +4)

## OC-118N

- Tarkka askelmoottori
- Levyke suojattu laitettaessa virtaa päälle/pois
- Suoravetoinen pyörä
- Erillinen virtalähde, ei kuumenemisongelmia
- Täysi vuoden takuu

LAADUKAS LISÄLEVYASEMA

## SENATOR

COMMODORE AMIGOIHIN

- Täysin yhteensopiva
- Kaksipuolinen, 3.5"
- Katkaisin
- Ketjutusmahdollisuus
- Täysi vuoden takuu

Maahantuonti  
Postimyynti  
Tukkumyynti  
Myynti osoitteestamme

## KARELIA COMPUTER

Nuohoojankatu 11, 80160 Joensuu

Puhelin (973) 821945

LAADUKAS LISÄLEVYASEMA

## MASTER 3 S

ATARI ST-TIETOKONEISIIN

- Täysin yhteensopiva
- Kaksipuolinen, 3.5"
- Katkaisin
- Erillinen virtalähde mukana
- Täysi vuoden takuu

## LAADUKKAAT DISKETIT

5.25" MD-2D (dsdd) ja MD-2HD (dsdd)  
3.50" MF-2DD (dsdd) ja MF-2HD (dsdd)

## SUPEREDULLISESTI

HIIRI: Witty Mouse C400B Commodorelle  
(64 ja 128). Hinta 195 mk.

HIIRI: Witty Mouse C800 IBM PC/XT/AT:lle.  
Sekä Microsoft että PC Mouse -yhteensopiva.  
Mukana myös demo-levy. Hinta 295 mk.

Joystickit 40—66 mk, Kotelo 120 kpl 5.25"  
80 mk, Levyaseman puhdistussarjat 3.5" ja  
5.25" 32 mk.

Postitus lähetystä kohti 30 mk



# Ratkaise

# TIMES OF LORE™

NIKO NIRVI

## TARU AMULETIN HERRASTA

**A**lbarethin maa on sekasorrossa. Kuningas poikineen jätti maan matkataakseen kotikonnuilleen merten taa sillä seurauksella, että kumpikin on ollut kadoksissa jo kaksikymmentä vuotta. Ylikuninkaan poissaollessa hallitsijana toimii sijaishallitsija. Paikalliset lordit eivät järjestelyihin ylen ihastuneita ole epäillen sijaishallitsijan kyvykkyyttä ja valtaoikeuksia, ja kovaäänisintä meteliä pitää eteläisten soiden lordi Heidrich.

### Poikkea tikarillisella

Peli alkaa pääkaupungista Eralanista. Keskustelu majatalon muiden asukkien kanssa antaa mahdollisuuden osallistua jännittävään Ennustuskivien etsintään. Kiviparat on käännetty niitä kuljettavasta kamelikaravaanista. Munkki tarjoaa liHAVAN löytöpalkkion kivien palauttajalle. Pohjoiseen johtavan tien varrella on mökki, jossa asuva puunhakkaaja tietää paljon hyödyllistä tietoa örkien leirintäalueesta. Sisällä kannattaa poiketa tikarillisella.

Örkkipäällikön niittauksen jälkeen on syytä tutkia ympäristö. Voi löytää ruukku, joka sisältää jotain ennustuksiin ja kiviin liittyvää. Eralaniin paluun jälkeen munkki melkein itkee kiitollisuudesta, mutta osoittaa sen kouriintuntuvamminkin. Hän myös ker-

*Times of Lore, tuo uusklassinen seikkailupeli on paitsi vaikuttava ohjelmointinäyte myös kiperä pala. Niille pelaajaparoille, jotka vielä harhailevat eksyksissä, näyttää Pelien vuosikirja nyt valon.*

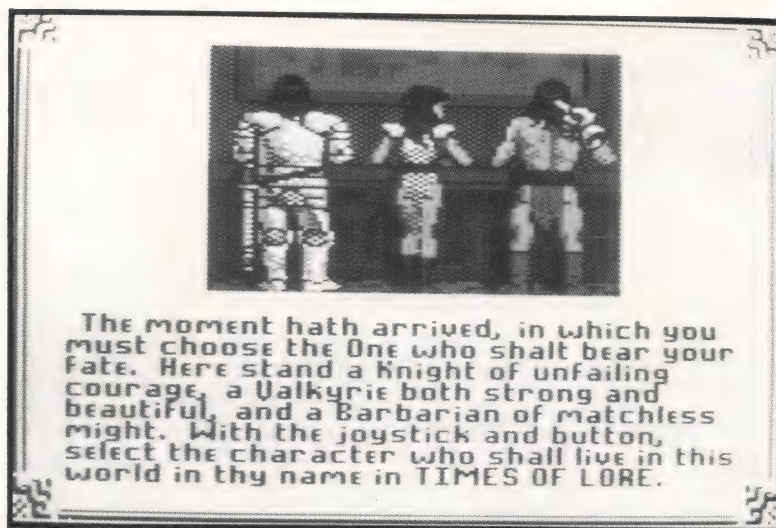
too, että sijaishallitsija haluaisi keskustella näin niinkuin tehtävänannon merkeissä.

Sijaishallitsija nakittaa tehtävällä löytää Totuuden taulu. Se on Heidrichin hallussa, ja hän aikoo käyttää sitä sitä pikku vallansiirto-operaatiossaan. Tämän tehtävän hyväksyminen tietää matkaa Ganestoriin.

### Ongelmiin auttaa olut

Mutta voi! linnan ovet eivät aukene kurjalle kulkumiehelle. Surun ja haavoitetun egon voi hukuttaa paikallises-  
sa kapakassa. Suomalaiskansallinen murjotus ei kannata, sillä muuten ei salakäytävän sijainti paljastu. Seuraliset miehet saavat käytävän selville ja tupsahtavat Heidrichin linnaan.

Vartijoita vältellen säntää sankari ensimmäiseen kerrokseen ja mitäpä hän löytääkään. Kuulepa kulkija vielä äänenkin, joka tarjoaa mahdollisuuden saada selvyys yhteen kysymykseen. Kannattaa kysyä High Kingistä. Vastauksen ilmentämä henkilö piilee Lankwellissa, joten loppu laiskottelulle ja töppöset kohti Lankwellia.



The moment hath arrived, in which you must choose the One who shalt bear your fate. Here stand a Knight of unfailing courage, a Valkyrie both strong and beautiful, and a Barbarian of matchless might. With the joystick and button, select the character who shall live in this world in thy name in TIMES OF LORE.

Keskustelu Lankwellin asukkaiden kanssa paljastaa etsittävän henkilön asuinpaikan, mutta ennen kuin antaa säilän viuhua, täytyy tarjota miehelle mahdollisuus selittää tekosensa. Ehkä Vallan medaljonki saa lisävalaistusta, mutta joka tapauksessa kirjasto karttuu mielenkiintoisella kirjallisilla dokumentilla, jonka lordi Heidrich mielellään lukaisee. Siis palaja Ganestoriin.

Heidrich ilahtuu, mutta paljastaa ettei voi tehdä asialle mittään koska hänen linnassaan seinillä näyttää olevan korvat. Öisin valppaana pysymisellä voi törmätä henkilöön, jolle palkka tulee muualtakin kuin Heidrichiltä. Lisälukemisen Heidrichille viemällä pääsee etsimään lordinpoikasta jonka pahat voimat ovat klijettaneet Shadowpeakiin.

### Tutustu miellyttävään Shadowpeakiin

Etsi Shadowpeek, suorita päivän annos sankarillisia tekojasi ja poika kertoo mielenkiintoisia asioita eräästä henkilöstä, joka löytyy maagisesta tornista Noidutun

### MUUTA TAVARAA

Näkymättömyyden sor-mus muuttaa näkymättömäksi joksikin aikaa ja löytyy jättilä Rhydenistä itään.

Vauhdin saappailla pelaaja liikkuu nopeammin. Ne saa Treelasta.

Siirtymisen kääro tele-portoi pelaajan mihin tahansa isompaan kaupunkiin. Se on linnassa Hamptonista itään, vuorten takana.

Taikakirves palautuu heittäjälle ja sen saa Lankwellista. Blinkkausjuoma blinkkaa pelaajan etenemissuuntaan kunnes eteen tulee este tai vaikutus loppuu.

Tikari on heittoase, joka ei palaudu ja joka löytyy metsämiehen mökistä.

### AARTEITA, joita voi löytää hirviöiltä, paitsi kultaa:

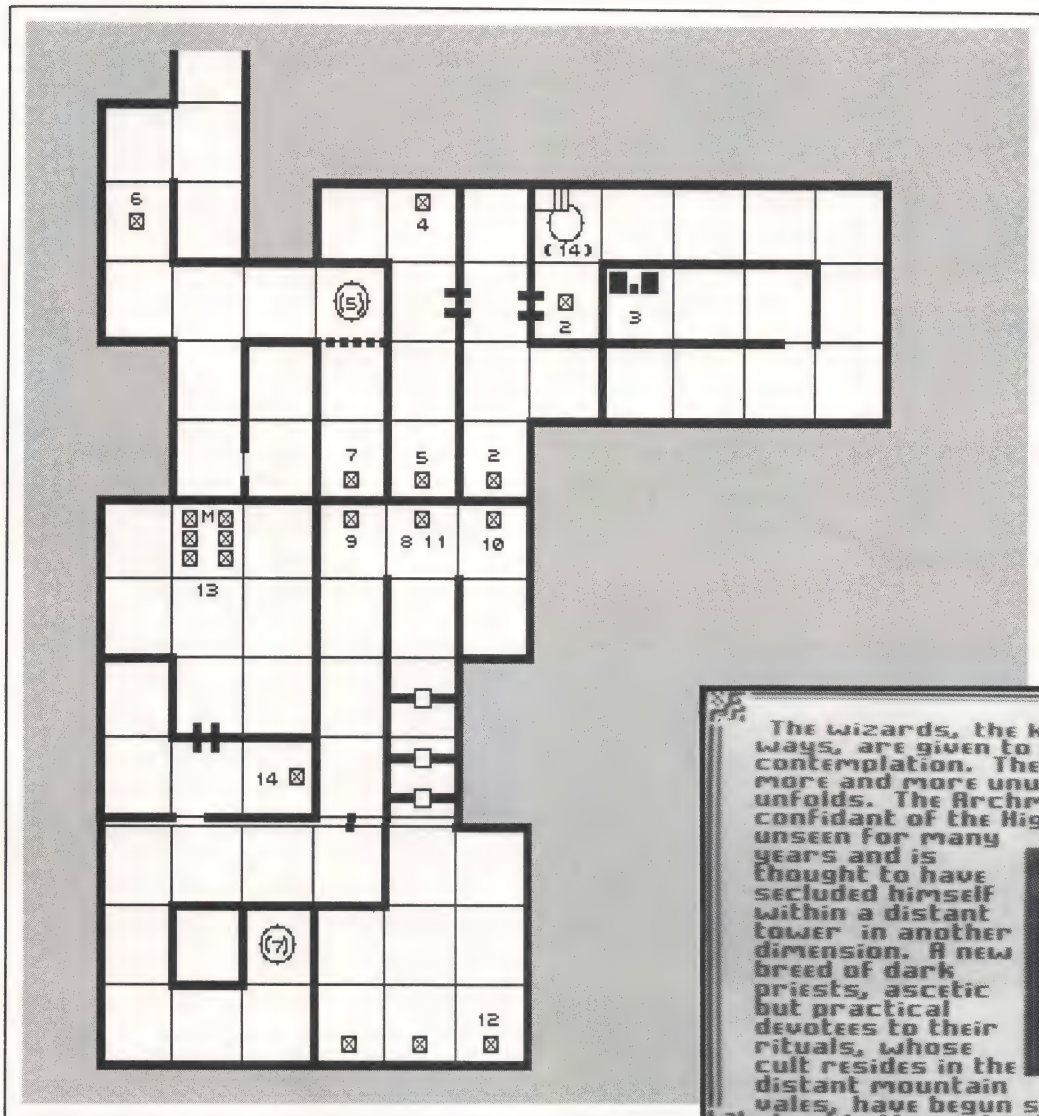
Vihreä juoma parantaa pelaajan kokonaan

Sininen juoma parantaa pelaajaa jonkin verran

Sininen kääro halvaantuttaa kaikki ruudussa näkyvät hirviöt joksikin aikaa

Punainen kääro tappaa kaikki ruudussa näkyvät hirviöt.

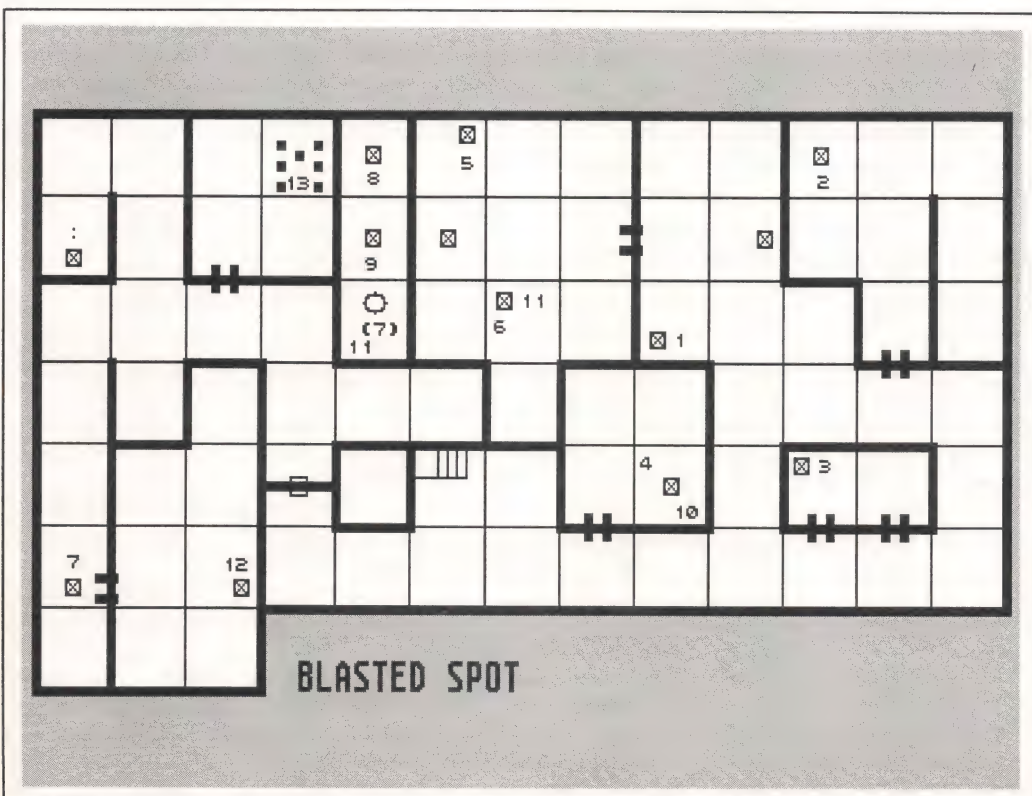
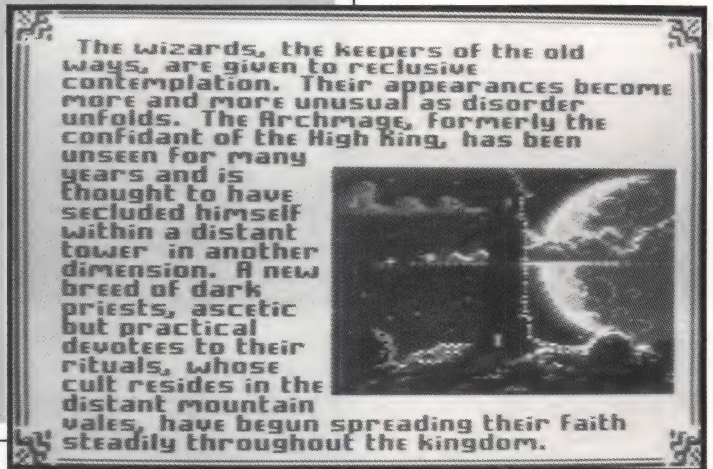




metsän pohjoispuolelta. Tämä henkilö taas kertoo Lychestä, joka asuu luolaholveis-  
sa aavikon raunioiden alla.

Matkassa on mutka: pyhää vettä tarvitaan syistä, jotka käyvät ilmi keskusteluista matkalla tavattavien ihmisten kanssa. Ryhderissä asuva veli Kaine varmasti avustaa nesteen hankinnassa ja siten saa Lyche kyytiä.

Palaapa takaisin aikaisemman tapaamasi maagisen henkilön luo. Hänellä on uusia kiehtovia tarinoita aiemmin mainitusta Vallan medaljongista, hän muun muuassa tietää kenellä se on. Avauksen kilaus on hyödyllinen tavara olla mukana, josta johtuen velho antaa avaimen, jolla pääsee Blas-



ted Spotin holvistoon.

Blasted Spotista löytyvillä ansalaatoilla pääsee huoneeseen, jossa kilausta säilytetään ja niin matka jatkuukin tukevasti varustettuna tempeliin, jossa Vallan medaljonki piilee. Päästyään tempelin sisään tiedostanee sankari kuin sankari, ettei ilkeää pappia kannata kohdata silmästä silmään. Seinien tarkkailu paljastaa vivun, jolla pääsee vankiluoliin, joista löytyvä vanki kertoo kiitollisena miten pahan papin saarnat loppuvat.

Poimi Vallan medaljonki ja tiedosta paitsi pelin loppu niin myös asemasi maailmassa. ■



# KAIKKI MITÄ ET OLE KOSKAAN HALUNNUT TIETÄÄ

**O**n tullut aika paljastaa liki kaikki salat tästä ikiklassikosta, joka ei nähtävästi kuole vaan jatkaa voittokulkuaan. Ja kiitos Firebirdin, nyt se tapahuu.

## Salaisia nappuloita

Elite-kuusneljässä saa musiikin äälle painamalla tauko, sitten K, C ja näppäimistön yläkulmassa olevaa nuoli vasemmalle -näppäintä.

Joka Elitessä voi Cobra joutua nalkkiin Witchspaceen, ja yleensä siellä vaani- viden Thargoidien saaliiksi. Jos komentaja kuitenkin haluaa piestä thargoideja, voi hypermoottorit saada nalkkiintumaan itsekin.

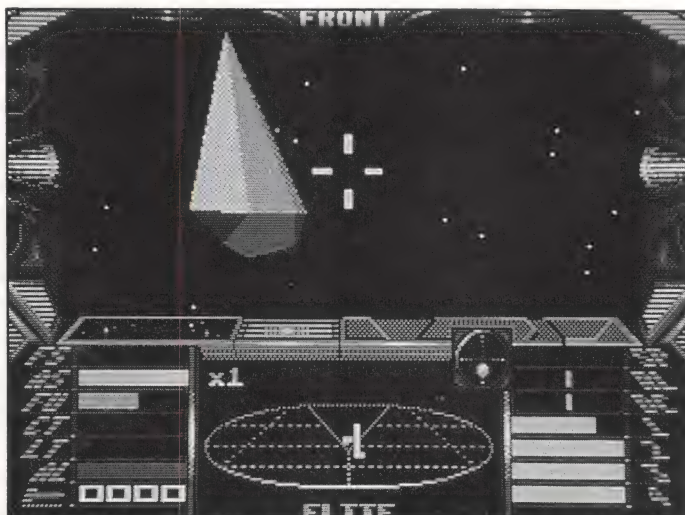
Kuusnelosessa pistä tauko päälle, paina X ja ota tauko pois. Valitse sopivan mittainen hyppymatka (alle 3,5 valovuotta joka tapauksessa), käynnistä hypermoottori ja pidä lähtölaskennan aikana CONTROL pohjassa. Vaikka Cobra jääkin Witchspaceen, kuluttaa se silti lasketun määrän polttoainetta.

Spe/Ams-versioissa toimenpide on muuten sama, mutta nappula on F eikä mitään nappulaa tarvitse pitää pohjassa. MSX- ja PC-versioista ei ole tietoa, mutta ST/Amigassa ALT-näppäimen pohjassapitäminen tarjoaa mahdollisuuden hailla thargoidialuksia. Ongelma onkin päästä taas pois.

## Tehtävä päivässä pitää lääkärin loitolla

Tehtäviä Eliteissä yhteensä on viisi kappaletta. C-64-versiossa tehtävät tulevat satunnaisesti, MSX/Spe/Ams/PC-versioissa täytyy poistua ga-

*On pelejä, jotka unohdetaan heti julkaisemisen jälkeen. On pelejä, jotka kestävät vuodesta toiseen. Ja sitten on tietysti vielä Elite.*



laksi ykkösestä ja muutaman tunnin kuluttua tulee tehtävä. ST-Amiga-versiossa lienee sama juttu. Eri versioissa olevat tehtävät näkyvät taulukosta 1.

**Tehtävä 1** on laivaston varastetun prototyypialuksen "Constrictorin" tuhoamistehtävä. Kun tehtävä annetaan, kerrotaan mistä alus varastettiin ja missä se on viimeksi nähty. Samaa galaksia on turha haravoida, sillä Constrictor on itse asiassa suorittanut galaksien välisen hypyn. Siirry planeetalle, jossa Constrictor on viimeksi nähty ja vaihda galaksia. Constrictor on seitsemän valovuoden säteellä planeetasta, johon saavut. Constrictorin lymyplaneetan tiedoissa mainitaan asiasta tavalla tai toisella.

**Tehtävä 2** on kuljetustehtävä, jossa kuljetetaan Thargoidien asiapapereita läpi

galaksin (joko 3 tai 7). Palkkioksi saa laivaston energiyksikön, joka on kaksi kertaa tehokkaampi kuin Extra Energy Unit.

**Tehtävä 3** on pelastustehtävä. Tarkoitus on pelastaa pakolaisia systeemin avaruusasemalta, jonka aurinko on muuttumassa supernovaksi. Kun Cobra saapuu järjestelmään, tulee ruutuun ilmoitus FUEL LEAK. Tankkaus täytyy suorittaa aurinkossa, koska järjestelmän avaruusasema ei ole toimintakunnossa. Pakolaiset pelastetaan lentämällä asemalle, telakoitumalla ja valitsemalla SELL CARGO. Ruutuun pitäisi ilmestyä viesti, jossa tarjotaan mahdollisuutta pelastaa pakolaiset.

**Tehtävä 4.** Kimppuusi hyökkää kolme Aspia, joita saattaa näkymätön Adder. Jos onnistut tuhoamaan Ad-

derin, jää siitä lastisäiliö, jonka poimimalla saat CLOAKING DEVICEn. CLOAKING DEVICE kytkeytyy päälle painamalla Y-näppäintä, mutta kuluttaa energiaa.

**Tehtävä 5** ja Thargoidien valloitusretki. Cobra vastaanottaa viestin, jossa kerrotaan tietyn planeetan olevan miehitetty. Koko järjestelmä pursuaa Thargoideja. Tarkoitus on tuhota järjestelmän avaruusasema ja porkkanana tippuu ECM JAMMER ja upea titteli "Arkangel Florence" (joka on kuulemma ohjelmoijien käsitys macho-titelistä).

## Trumbleja ja outoja aluksia

C-64- ja ST-Amiga-versioissa voi pelaaja ostaa söpön pikku otuksen nimeltään Trumble. Ongelma on lähinnä siinä, että trumblet eivät tee muuta kuin syövät ja lisääntyvät. Lisäksi nämä pikku saatat ovat kovin sitkeähenkisiä. Pelastuskapselin käyttö ei auta, koska trumble-pari jää aina henkiin.

Raukat ottavat käyttöön ennen trumbleja tallennetun tilanteen (hyi heille!), mutta oikeaoppinen tapa päästä trumbleista eroon on polttaa elävältä nämä suloiset pikku kujertajat. Joten etsitään taivaalta eräs kuuma kohta ja roikutaan kiertoradalla niin kauan kunnes viimeinenkin söpöläinen on käristynyt. Trumblet ovat muuten Brabenin kunnianosoitus Star Trekissä esiintyneille Tribbleille.

Huhut ovat kertoneet Dredger-luokan aluksista ja totta! näitä esiintyy joka Elitessä. Kiinnostuneiden kannattaa haravoida galaksia 7.



**Taulukko 1.**  
Onhan itsestään selvää, että kunnon elitisti käyttää näitä debuggausruudun arvoja vain jos on aikaisemmin pelannut eri Eliteä ja haluaa päästä samaan tilanteeseen.

Tavu	Arvo	Vaikutus
0C	FF	Aika
0D	FF	pirun
0E	FF	paljon
0F	FF	rahaa
20	01	pelastuskapseli
23	01	energiapommi
24	01	energiayksikkö
26	01	telakointitietokone
28	01	galaksienvälinen hypermoottori
31	01	ECM
34	03	iso lastiruuma
32	01	naamiointilaite (y kytkee)
39	99	tekstiilejä (62.7 krediittiä)
40	99	orjia (14631.9 krediittiä)
49	99	ylellisyysvälineitä (985.6 krediittiä)
50	99	tietokoneita (218451.7 krediittiä)
59	99	yhdisteitä (346.5 krediittiä)
69	99	kultaa (349977.2 krediittiä)
79	99	lääketarpeita (848.1 krediittiä)
80	01	salainen dokumentti
85	01	Offender-status
8B	01-08	Mostly Härmless -Elite
1F	01	Polttoainekeräin
7C	01	Pakolaisia

	C4	Spe/Ams/ PC	MSX	ST- Amiga
1	x		x	x
2	x		x	x
3		x	x	x
4		x	x	x
5		x	x	x

**Taulukko 2.** Eliten eri versioiden tehtävät.

## ST-Amiga Special

ST-Amigan suuremmasta kapasiteetista huolimatta on 68000-Eliten osapuilleen identtinen muiden versioiden kanssa. Lisävarusteena on lisävaruste retroraketit, jotka maksavat hirveästi ja toimivat vain muutaman kerran. Joka tapauksessa ällörikaille elitisteille näppärä tapa tasoittaa puntteja. Myös uusi lasti löytyy ja on nimeltään Medical Supplies. Joissain tapauksissa sillä jopa onnistuu tienaamaan.

Amiga-Eliten pyöritellessä aluksia introruudussa voi A-nappulasta pysäyttää pyörimisen, kursorinäppäimistä liikutella ja pyöritellä, D:stä aloittaa uuden pyörittämisen, O ja I zoomailevat alusta ja kun kyllästyy, F vaihtaa alusta.

ST-Elitessä onkin hyödyllinen optio. Kun Elite on latautunut ja kysyy tunnussanaa, kirjoita "SARA". Anna seuraavaksi oikea tunnus. Painamalla numeronäppäimistön \*-näppäintä tulee esiin debuggausruutu. Anna haluamasi kaksinumeroisen tavu ÅRETURNÄ ja uusi arvo ÅRETURNÄ ja pois ESCillä.

Ja sitten vain Cobra mk.III käyntiin ja taivaalle. Menkää urheasti sinne, minne yksikään ihminen ei aikaisemmin ole mennyt. ■

Sen sijaan Generation Stars-hipejä ei ole. MSX- ja ST-Amiga-versioissa on muuten uusi ja verraten yleinen alustyyppi, Wolf Mk. II, joka on kohtalaisen vaarallinen vastustaja. Wolf on sitäpaitsi Eliten ainoa alus, jota ei ole nimetty käärmeeseen mukaan.

Elite-64:ssa on bonuksena täysin tuntematon alus, joka ei ole Constrictor eikä esiinny aluskartoissa. Eliten kirjoittajat Braben ja Bell eivät suostu kertomaan mikä alus on tai miksi se on siellä, mutta alus on vahvasti aseistettu ja ketterä eikä näy tutkalla.

## Vikoja, mokia ja bugeja

Vanha kuusnelosen Elite ei toimi kuin 1541-levyasemilla, mutta Firebird vaihtaa sen uuuteen, joka toimii kaikilla asemilla ja jenkkikoneissa. Amstradin ensimmäisessä kasetti-Elitessä on bugi, jonka ansiosta peli hyytyy joskus. Bugiversio-kasetissa on

kasetin kääntöpuolella oleva tarra musta, bugittomassa valkoinen ja siinä pitäisi lukea "METROPOLITAN". Spectrumin ensi-Elite (tunnistaa Lenslokista) ei toimi kuin 48K-Spectrumeissa. Uusi, pikkaisen vaikeampi Elite on saatavissa Firebirdiltä, kuten myös Opus Discovery-versio.

PC-Elitestäkin on kaksi versiota. Kun lataat tai tallennat komentajaa, paina v-näppäintä. Kaikki ennen joulukuuta -87 -versiot ovat versio 1:tä, joka toimii muissa PC-koneissa paitsi TandyPC:ssä. Muut Elitet (jopa V2 (TF) 8-12-87) ovat versio 3:a, joka on täysin moitteeton ja vaikeampi kuin v1.



### Samurai Warrior (C-64)

Jos kuljet ylempää tietä, tulee vastaan hirviön luola. Hirviön tappamisesta saa paljon rahaa. Edempänä tulee vastaan kynttelikkö, jolle kannattaa tarjota rahaa. Muuten henki kiroaa sinut ja menetät karmaa.

**Markus Laine, Reila**

### Exolon (C-64)

Valitse alussa "Define Keys" ja anna näppäimet Left-Z, Right-O, Jump-R, Duck-B, Fire-A niin saat rajattomasti miehiä.

**Ossi Mäkinen, Salo**

### Escape from Singe's Caste

Dragon's Lair II:n "Mystic Mosaic"-kenttä on todella visainen. Tällä ohjeella siitä pääsee läpi. Etene numerjärjestyksessä ja pysähdy numeroiduille ruuduille. L on lähtöruutu ja M on maaliruutu (mene vasemmasta ovesta).

**Antti Jauhiainen, Oulunsalo**

### Bard's Tale II

Teleport-taian numerot ja määränpää: 1 — Tangramayne, 2 — Ephesus, 3 — Philippi, 4 — Colosse, 5 — Corinth, 6 — Thessalonica.

**Antti Oksanen, Espoo**

### Nemesis (C-64)

Lataa peli, mutta ennenkuin aloitat pelin, lyö Spacea neljä kertaa.

**Teemu Teljosuo, Pudasjärvi**

### Jack The Nipper (C-64)

Loppumattomat elämät: ennen pelin aloittamista kirjoita ZAPIT. Jos reunat muuttuvat valkoisiksi, se onnistui.

**Miitu**

### Monty On The Run (C-64)

Kirjoita high-score-listalle "I WANT TO CHEAT" ja pelin aloittaessasi syö veden päälle ilmestynyt esine.

### Robin of Sherwood

Miten päästä pois vankityrmästä? No kiipeä olkapäälle, odota askelia, ota kiinni vartijan jalasta (TAKE SENTRY FOOT ja väitetään, että seikkailupeleistä vielä oppii englantia), kurista vartija, tutki hänet, vie miekka, avaa lukko, avaa GRATING, mene ulos, mene ovesta, kiipeä muuri (CLIMB BATTLEMENTS), mene ovesta ja oikealle. Jos vaivaudut puhumaan kauniin neito Marionin kanssa saat tietää missä tämä immyt asuu. Hyppää ikkunasta, mene ensin länteen ja sitten pohjoiseen kunnes törmäät pikku-Johniin. Ota

sauva ja hyökkää.

Hae vesiputouksesta aseet ja mene puhumaan lainsuojattomien leiriin. Mene itään, sitten etelään ja saavut Nottinghamin luo. Mene sisään ja ammu nuoli. Ota hopeinen nuoli ja sheriffi, ota pitkä. Jätä sheriffi metsään.

Mene puhumaan munkki Tuckille ja saat kallisarvoista informaatiota. Mene Bellemen linnaan, kiipeä patsaalle, tutki sen silmää ja ota kulta. Kapua alas ja mene ovesta. Suuntaa etelään, tapa Belleme ja vapauta Marion. Bellemen ruumin tutkimisen palkka on yksi Touchstone. Toinen samanlainen löytyy Wickhamin lähellä olevasta pyhästä puusta. Vie kivet Stonehengeen Rhiannonin kiviympyrään. Ota Marion mukaan ja mene etelään Marionin asumukseksi. Marion näyttää luolan.

Hae varas, nimeltään Siward. Tutki veronkantajan rattaissa olevia heinäsäkkejä, niin löydät 200 kultarahaa. Mene luostariin ja koputa. Nunna vaihtaa yhden Touchstonen 400 kultarahaan ja sotilaat vaihtavat omansa varastettuun vaakunaansa. Semmottista se Robinin elämä on.

**Juha Mäkinen, Jyväskylä**

### Alien — U.S.Version

Muutamia hyviä koodeja ovat: Vaihe 2: 2727H  
Vaihe 3: 3106E  
Vaihe 4: 2761G  
Vaihe 5: 6320E

**Juha Mäkinen, Jyväskylä**

### Vindicator (C-64)

Kyllästynyt kaluamaan sokkeloa? Koodisana toiselle tasolle on ENOLAGAY ja kolmannelle tasolle OPPENHEIMER.

**Lasse Boelius, Kauniainen**

### Dungeonmaster

Perusvihje: kun kokoat ryhmää, valitse REINCARNATE RESURRECTin sijasta. Tai-

AHAA!



dot kertyvät helposti takaisin ja hahmot ovat rutkasti voimakkaampia.

Älä ikinä anna taikavoi-  
mien olla maksimissaan. Tee aina taikoja kun voima riittää, sillä ne ovat koko pelin avain. Harjoittele heti tekemään parannusjuoma ja tulipallo, niitä tarvitaan.

Helpohko tapa hankkia ninjakokemusta on siirtää ninjataidoiltaan heikoin ryhmän johtajaksi ja vaikka kakostasolla edetä heitellen peikkovainaiden nujia koko ajan. Muutamissa tasoissa olevien kavalien näkymättö-  
mien ansojen vuoksikin esi-  
neiden heittely kannattaa.

Lohikäärme kuolee vaivat-  
tomasti, kun Leevin houkut-  
telee pylvään luo ja kiertää  
koko ajan lohharin taakse.  
Lohikäärme on hidas ja kes-  
tää monta osumaa, joten  
kannattaa juoda paljon lisä-  
voimajuomaa ennen lahtia.

**Niko Nirvi, Vulcan**

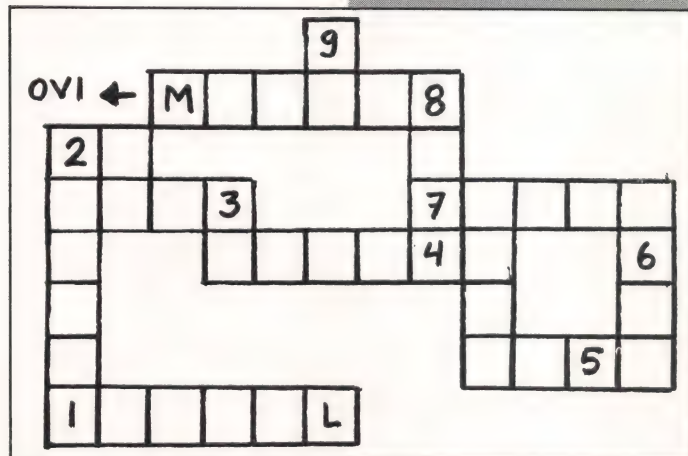
### Hack

Kun voima on vähissä ja hir-  
viöitä paljon, kirjoita lattiaan  
sormellasi "ELBERETH". Vä-  
häinenkin pelaaja-aggressio  
elimoi nimen vaikutuksen.

Aaveetkin saa tapettua,  
kun jaksaa hakata tarpeeksi  
kauan. Edesmenneen varuis-  
teista ei kannata käyttää sor-  
muksia, aseita ja varusteita,  
ne kun ovat kirottuja.

Miien päästää velhon  
kimppuun? Pistä käteen  
RING OF TELEPORTCONT-  
ROL, juo viinaa ja teleport-  
taa. Valitse joku kolmekym-  
pinen taso. Muista lohikäär-  
mepaisti ennen loppumat-  
kaa. Kääröjä kannattaa muu-  
tenkin lueskella humalapäis-  
sä, seuraukset näes muuttu-  
vat.

**Niko Nirvi, Vulcan**





# PELIARVOSTELUT

Jälleen on edessä sukellus peliarvosteluiden huimaavaan maailmaan. Pelit löytyvät aakkosjärjestyksessä, ja jokaisen pelin kohdalla on kerrottu mihin pelityyppiin se kuuluu. Mahdollisuuksien mukaan mahdollisimman monta eri versiota on testattu. Versioita eri koneille, etenkin PC:lle ja Amigalle, ilmestyy toisinaan niin salamyhkäisesti että saatavuuteen ei kannata sokeasti luottaa.

Kun mietit pelin ostoa, pidä huoli että sisäänpääsykynnys ei ole liian vaikea tai helppo. Helppo peli on sellainen, jossa riittää kepin käteen nappaus, normaalissa kannattaa ohjeet lukaista ja vaikea vaatii kielitaitoa, pitkäjänniteisyttä ja muuta pikkumiehille tuntematonta.

**Ampumapelit** ovat, kuten nimikin osuvasti kertoo, ampumista muodossa tai toisessa, tekosyylä tai ilman. Kynnys on matala: yleensä riittää joystickin nappaaminen käteen.

**Taito- ja toimintapelit** ovat epämääräinen ryhmä. Siihen voi kuulua melkein mitä vain. Sisäänpääsykynnys vaihtelee helposta normaaliin.

**Toimintaseikkailut** perustuvat yleensä pelihahmon liikutteluun ja esineiden keräilyyn sekä niiden käyttämiseen oikeissa paikoissa. Ammuskelua sun muuta koristelua liitetään usein mukaan. Toimintaseikkailut vaihtelevat erittäin vaikeista erittäin helpoihin.

**Strategiapeleissä** ratkaisee järki, eivät refleksit. Pelaaja voi elää uudelleen entisten tai tulevien sotien ratkaisutaistelut, ohjata D-luokan jalkapallojoukueensa liigan huipulle ja taistella pörssissä. Monimutkaisuus kostuu yleensä korkeassa kynnyksessä: paksut manuaali ja paljon opeteltavaa.

**Roolipelien** pelaaminen on lisääntynyt Suomessa kuin metsäpalot heinäkuussa. Tietokoneistetut roolipelit eivät tavoita "oikeiden" roolipelien syvyyttä ja monipuolisuutta, mutta ne ovat joka tapauksessa viihdyttäviä ja kestäviä sukelluksia seikkailun maailmaan. Päinvastoin kuin seikkailupeleissä on roolipelissä ongelman ratkominen toisella sijalla, oman hahmon kehittäminen ja taistelu etusijalla. Joidenkin pelien oppiminen on helpohkoa, toiset on suunniteltu asiantuntemukselle.

**Simulaattorit** simuloivat todellisuutta. Ne antavat kuvan siitä, millaista on lentää F-16 Falconia, ohjata huippunykyaikaista ydinsukellusvenettä, ajaa autoa, tutkia avaruuden äärettömyyksiä ja muuta sellaista. Sisäänpääsykynnys on yleensä korkea, mutta vaiva kannattaa. Hyvä simulaattori saattaa olla jopa elinikäinen kumppani.

**Urheilu** on vaarallista. Jäsenet vääntyvät sijoiltaan, sydän pakahtuu liikarasi-  
tuksesta. Turvallinen vaihtoehto on urheilupeli. Kilpa-autot rynnistävät pitkin asfalttia, olympialaisten huumen voi kokea oman perheen kanssa ja karatekat hakkaavat toisiaan ilman että fysiikka kärsii. Ohjeet kannattaa lukea, mutta yleensä ilmankin pärjää.

**Muut** ovat luokitteluun alistumattomia kummajaisia, joissa ei yhtenäistä linjaa sattuneesta syystä esiinny.

Vaan mitäpä digitaaliviihde maksaa? Ohjesääntönä kasettipeli pyörii siinä 90—120 markan hujakoilla, levyversio 150—180 markan paikkeilla. ST:n, PC:n ja varsinkin Amigan omistajat voivat pelaila vain levypelejä (ah! voi!) ja maksavat niistä yleensä vajaa kolmesataa markkaa.

Lähikaupastasi et varmasti kaikkia pelejä löydä. Tiedustele asiaa seuraavista paikoista:

Komentokeskus (981) 227 741

Mikro-Pasi (939) 326 960

Sanura Suomi Oy (90) 565 3600

Toptronics Ky (921) 546 666

Triosoft (931) 130 292, (90) 835 566

Tarjouksorien penkominen saattaa myös tuottaa tuloksia.







## Roolipeli

U.S. Gold/SSI

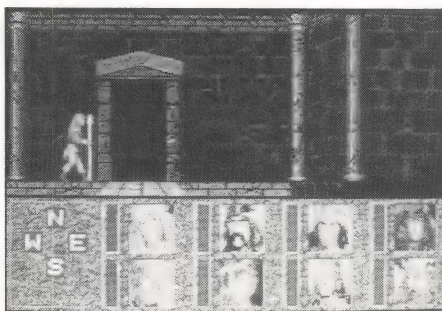
Amiga, ST, PC, AMS (C-64, Spe tulossa)

## AD & D: Heroes of the Lance

Siltä varalta, ettei kukaan enää muista, tekivät SSI ja U.S. Gold sopimuksen. SSI:n huolena oli tehdä Advanced Dungeon & Dragonsiin pohjautuva roolipeli ja näin myös kävi. Eikä hassummin käynytään. Nyt on U.S. Goldin vuoro näyttää kyntensä arcade-henkisen version parissa.

HOTL perustuu TSR:n Dragonlance-mytoлогияan ja sijoittuu siis Krynнин maahan. Pelaaja ottaa komentoonsa kahdeksan hengen ryhmän, Companions of the Lancen, heidän tunkeutuessaan Xak Tsarothin rauhiokaupunkiin etsimään Mishakalin levyjä ja pelastaakseen Krynнин pimeyden kuningattaren Takhisiksen kauneista mutta ah! niin pahoista käsistä. Ennen kuin diskrit ovat saatavissa täytyy sankareiden keksiä keino mät-kiä lohikäärme Mishakal.

Ensi silmäyksellä Heroes of the Lance tuo vahvasti mieleen Psygnosiksen Barbarianin. Peli on kuvattu samaan tyyliin sivusta ja taistelut käydään joystickilla. Pelaaja voi kävellä, juosta, hyppiä, valitettavasti ei kyyristyä mutta voipa käydä lähitaisteluun tahi ammuskella pitkän matkan aseilla. Muut toi-



minnot, kuten loitsut ja esineen manipulointi, ilmestyvät näkyviin mahtavalla "PRESS-SPACE"-loitsulla. Raunioista löytyy aarteita, aseita ja erilaisia taikaesineitä. Jotenkin ohjeista sai sen käsityksen, etteivät sankarit kuitenkaan voi käyttää löytämiään aseita.

Taiankäyttäjillä on kummallakin sauva, joka sisältää 100 latausta. Pienemmät taitit kuppaaavat 1 latauksen, mutta lohharinhönk-äyksen torjuminen viekin jo 10 latausta. Ilmeisesti joissakin paikoissa voi sauva- varata. "Ilmeisesti" siksi, ettei HOTL ole yhtä lapsellisen helppo kuin Barbarian ja minun pikkuruinen puree nurmea masentavalla varmuudella.

Taistelussa ärsyttävän piirre on pieni osu- ma-alue. Varsinkin kääpiön tappaminen käy egon päälle kun pikkuruippana on pari mil- liä väärässä paikassa eikä suostu noteeraa-

maan iskuja.

Grafiikka pelissä on erinomaista. Xak Tsaroth näyttää juuri niin synkältä kuin kuu- luukin ja kaikki liikkuva on animoitu hienos- ti, jos kohta hitaanpuoleisesti. Onneksi hi- taus ei ole samaa luokkaa kuin Barbarianis- sa, mutta siitä huolimatta sankarit tuntuvat liikkuvat samalla nopeudella kuin suomisan- kari ravintolaillan jälkeen. Tosi tiukassa kamppailussa ei ehdi edes herooineen kul- makarva nytkähtää, kun kuoleman asiamies kuittaa saatavansa. SAVE-mahdollisuus säästää monelta porulta.

Menujärjestelmää olisi voinut hioa. Henki- löiden keräämien tavaroiden inventointi on myös työlästä ja pelihahmon spriten lataa- minen joka välissä aktiivista henkilöä valit- taessa ärsyttää myös.

Vaikka nämä mokat kokonaiskuvaa hä- märtävät, on Heroes of the Lance sen ver- ran vahva peli, että ansaitsee viisi tähteään vaikka niukinnaukinkin. 16-bittisille pakko- ostos, mutta kasibittisissä alkaa vähän arvel- luttaa.

Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	***** Nnirvi

## Roolipeli

SSI/U.S. Gold

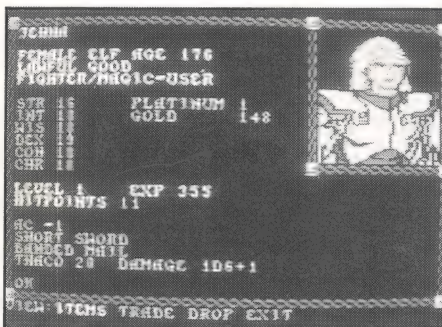
C-64 (tulossa PC, Amiga, ST)

## Advanced Dungeons & Dragons: Pools of Radiance

Oletettavasti Advanced Dungeons & Dragons on vuoden odotetuin roolipeliuutuus. Luojan kiitos projektin takana on SSI, joka yleensä pitää minkä lupaa.

Paketti ainakin on tyylikäs ja sisältää mu- kavasti tavaraa. On tietysti pakollinen sään- tökirja, Seikkailijoiden Aikakauslehti, joka si- sältää vihjeitä, tietoa ja taulukoita tästä mo- duulista, konekohtainen ohjeläytyskä ja kää- nöstaulukko riimujen muuttamiseen englan- niksi. Löytyy sieltä levytkin, joita on neljä kappaletta eli yhteensä kahdeksan levypuol- ta.

Ensinpä kehitetään seikkailijaryhmä. Kuu- den hengen retkue on maksimi, joka jättää tilaa vielä kahdelle Non-Player Characterille.



Hahmon luominen ainakin on perusteellista. Ensin valitaan rotu ja sukupuoli, arvotaan arvot, valitaan ammatti ja maailmankatso- mus sekä annetaan nimi. Ja vielä valitaan kuva esittämään sankaria sekä muokataan sprite oman maun mukkaan. Jälkikäteen voi sankarin arvoja vielä muuttaa oman AD&D-hahmon mukaiseksi. Alhaiset huijarit tietysti tässä vaiheessa muuttavat kaikki ar- vot maksimiin.

Ja sitten matkaan. Näyttö muuttuu Bard's Taleista tuttuun 3D-moodiin. Alussa on opastettu kiertoajelu Phalin kaupungin tärkeimpiin kohteisiin, jonka jälkeen ryhmä

on omillaan. Turistien tapaan rynnätään en- sin ostamaan matkamuistoja kuten haarnis- koita, miekkoja ja jousia. Sitten vain kau- pungintalolle tsekkaamaan olisiko mitään sopivaa urakkaa tarjolla.

Eipä aikaakaan kun ollaankin puhdista- massa kaupungin slummialuetta hirviöistä. Hirviöt näkyvät ensin kaukaisuudessa (jos käy tuuri) ja sitten siirrytään lähikosketuk- seen. Taktinen taistelu käydään Gauntletiaa- nisessa ympäristössä, ja taisteluvuorot jae- taan kulloisenkin hahmon aloitekyvyn mu- kaan.

Taistelu sujuu varsin notkeasti ja on huo- mattavasti mielekkäämpää kuin monessa muussa roolipelissä. Pätkityt sankarit eivät kuole heti, vaan voidaan pelastaa nopealla ensiavulla. Perinteiden mukaisesti voi kuol- leen sankarin herättää henkiin, mutta ai- van automaattista se ei ole. Esimerkiksi lo- hikäärmeen täydellisesti tuhoama urho ei takuuvarmasti ponnahta enää jaloilleen.

Kun örkkilauma on teiltattu, aletaan jakaa vainajien omaisuutta. Erinomaisen positiivis- ta on se, että kun kymmenen örkin nahka- haarniskainen ja lyhyellä miekalla varustettu joukko on viskonut veivinsä, saa tosiaan ke- rätä kymmenen haarniskaa ja miekkaa.



Taistelun jälkeen väsyneet sankarit pistävät leirin pystyyn, taika-alan edustajat opettelevat loitsuja ja muut haaveilevat matkasta maaseudulle. Siellä saa ihailla Ultima-tyylistä grafiikkaa. 3D-grafiikka on karua, mutta plussana rakennuksilla on yksilölliset piirteet. Taistelutilanteen grafiikka on myös yksinkertaista, mutta täyttää tehtävänsä. Erikoisplussan AD&D saa mahdollisuudesta kytkeä sankarit tappelemaan tietokoneohjauksessa, mikä keventää jatkuvan örkinlahtauksen taakkaa.

Pools of Radiancen maailma on varsin toimivan ja realistisen tuntuinen. Vaarallisille retkille voi vuokrata NPC-voimaa, kapakoissa on tappeluita sun muuta. Kahdeksan levypuolta lupaa aivan tarpeeksi tekemistä. Menusysteemi olisi voinut olla parempi ja levy pyöri ennennäkemättömällä tavalla. Siitä huolimatta levyjen vaihtelu on varsin harvinaista, mikä todistaa huolellisesta suunnittelusta.

Aivan Ultima V:n ja Dungeonmasterin luokkaa ei AD&D ole. Joka tapauksessa se

on silti älyttömän hyvä ja kuuluu ehdottomasti roolipelien eliittiin jättäen taakseen sellaisetkin instituutiot kuin Bard's Talet ja Phantasiet. Asian pitäisi olla kohtalaisen selvä: kaupan hyllyllä ei AD&D viihdytä ketään.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Nnirdic The Nicorable

## Ampumapeli

Activision

ST, Amiga, C-64, Spe, Ams, MSX

# Afterburner

Tässä se nyt on: joulun '88 ennakkoon kovimmaksi kohuttu hitti. Afterburner oli hitti jo ennen koko pelin ilmestymistä, siitä huolehti massiivinen mainoskampanja. No millainen on tulos?

Peli sinänsä pohjautuu todella yksinkertaiseen ideaan. F-14-hävittäjä syöksyy hirveää vauhtia kohti horisonttia ampuen eri hurjasti konetykeillään. "Maalaamalla" vastaantulevia vihollisia saa lukittua ohjuksen ja jopa laukaistuakin sen. Häätätilanteessa saa koneen heitettyä selälleen ja väistettyä tuihimmat ohjusryväskät. Siinäpä sitten kaikki.

Afterburnerin suosio arcadehalleissa perustui täysin pelin mielettömään vauhtiin, massiiviseen grafiikkaan ja ennenkaikkea hydrauliseen tuoliin, joka heitteli pelaajaparkaa aina oksennuksen tuolle puolen, joten mitenkä käy pelin kotikoneissa?



Kuusnelosversiosta täytyy valittaan todeta, että ei ei ei kuusnelosen resursseilla pysty tällaiseen peliin. Nepuli antaa kyllä kaikkensa, mutta ei tulos ole pelattava. Vihollisten väistely on onnesta kiinni, koska lähestyviä ohjuksia ei huomaa pomppivan päivityksen takia. Kun Afterburnerista riisutaan tuoli, megagrafiikka ja hillitön vauhti, mitä jää jäl-

jelle? Kuusnelosversiopa kuusnelosversio.

Mitenkä sitten pärjäävät mahtavat kuusitoistabittiset, varsinkin kun käännös on Starglidereista tutun Argonaut Softwaren käsialaa? Pojat mainostivat tulosta etukäteen ja väittivät pystyvänsä tekemään liki arcadeidenttisen version, mutta suuret sanat halkaisivat suun. ST-versio ei mitenkään vakuuta hurjalla vauhdilla, taustat ovat spartalaisia ja ääniä ei juuri ole. Amiga-versio tuskin lienee erilainen, oletettavasti kuitenkin paremmalla ääniraidalla. Totuushan on että itse sisällön osuus Afterburnerissa on hyvin vähäinen, kiinnostavuus syntyy erikoisefeksteistä.

Afterburner on surkea käännös, jota ei suin surminkaan suosittele kenellekään.

**Testattu:** C-64, ST  
**Grafiikka:** 6  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 5  
**Yleisarvosana:** \*  
 Nnirvi

## Muut

Firebird

C-64

# Arcade Classics

Nykyiset pelit ovat kehittyneempiä kuin uskoisikaan. Aikoinaan, kun Atarin videopelit edustivat kotiviihteen kärkeä, jotkut Netherworldin tapaiset pelit olivat täyttä sci-fiä. Federation Of Free Tradersista ja Dungeonmasterista puhumattakaan.

Arcade Classics tarjoaa mahdollisuuden kurkistaa tuohon kadotettuun aikaan. Siinä löytyy samasta paketista neljä todella vanhaa peliä. Space Invaders ei liene kenellekään tuntematon, kuten ei myöskään Asteroids. Gravity Wars on tuttu kaikille isomman koneen omistajille. Hännän huippuna on Snakes.

Space Invaders on toteutettu aidolla yksivärigrafiikalla. Muukalaislauma valuu hitaasti alaspäin ja linnakeiden takana lymyilevä puolustaja harventaa rivistöjä. Asteroidsista ei kuusneloselle ole koskaan tullut kunnon versiota, joten oli jo korkea aikakin korjata



tämä puute. Asteroids näyttää onnistuneesti arcadevastikkeeltaan ja mikä tärkeintä, pelaa pehmeästi. Asteroidsin ideahan oli pilkkoa anabolisia asteroideja yhä pienemmäksi silpuksi ja sivussa ammuskella UFOja. Tämä toteutus on yksi parhaista, mutta häviää tosin kevyesti ST:stä ja Macista tutulle Megaroidsille.

Gravity Warsissa on ruudun keskellä aurinko, jonka painovoima aiheuttaa ongelmia kahdelle taistelevalle avaruusalukselle. Painovoiman voi säätää usealle voimakkuudelle tai jopa ihan päinvastaiseksi. Peli vaatii kaksi pelaajaa.

Snakesissa ohjaillaan kahta käärmettä tarkoituksena joko syödä vastustaja olemattomiin tai aiheuttaa törmäys. Ja tämäkin historianjuttu vaatii kaksi oppilasta.

Jokainen Arcade Classicsin peli sisältää nostalgista vetovoimaa ja, ihme & kumma, myös jonkinasteista pelaamisen iloa. Ainoa varsinaisena miinuksena on se, että Gravity Wars ja Snakes eivät paljoa ilahduta yksinäistä pelimiestä. Kannattaa hankkia, jos pelien esihistoria on hämärä.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** autenttista  
**Äänet:** niin kuin myös  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Nnirvi

TULOSSA:



YÖN RITARI VS. NIKO THE NERVE

NYLKEEKÖ NIKO LEPAKKOMIEHEN?  
 TAPPAAKO BRUCE NIKON NAURUUN?  
 VASTAUKSET SEURAAVALLA  
 BATAUKEAMALLA!

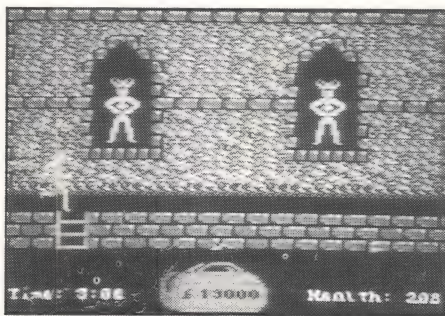




## Around the World in 80 Days

Mitenkähän Jules Vernen kuuluisaan romaaniin perustuva seikkailupeli mukailee esikuvaansa? Hmmm...lahjontaa, uhkapeliä — tähän kuulostaa hyvältä!

Peli alkaa Lontoossa Phileas Foggin lyötyä vetoa, että hän pystyy kiertämään maapallon 80 päivässä. Tämä osuus näytetään pelaajalle kertomuksena. Sen jälkeen peli siirtyy maailmankartalle, jossa löytyy myös valikko. Tästä valikosta voi lahjoa kulloisenkin ajoneuvon kuljettajaa, jolloin matkustus nopeutuu, tai pelata korttia ja yrittää tienata rahaa. Korttipelissä pitää arvata onko seuraava kortti isompi vai pienempi kuin edellinen. Kolmantena optiona voi valita siirtymisen suoraan seuraavaan seikkailuosuuteen.



Seikkailuosuuksia on neljä. Intiassa pitää ansojen yli hyppien ja dervisejä tappaen paeta pyhästä temppelistä, jonne Fogg vahingossa on eksynyt. Japanissa pitää toimia ihmispyramidin pohjamiehenä. Tarkoitus on saada hyppivät akrobaatit olkapäille ja myös pysymään tasapainossa. Jos tässä onnistuu pääsee heidän mukanaan Amerikkaan. Siellä pitää Foggin palvelijan pelastaa

isäntänsä intiaanien luota välttelemällä susia ja tanssimalla sadetanssia poppamiehen mallin mukaan. Tämän jälkeen pitää vielä paeta purjereellä putoamatta raiioihin. Kun pelaaja lopulta saapuu Lontooseen, yrittää poliisi pidättää hänet pankkiryöstöstä. Se ei tietenkään saa onnistua, jotta Fogg ehtisi klubilleen ajoissa ja voittaisi vedon.

Peli on erittäin monipuolinen ja hyvin tehty. Varsinkin alkukuva on siisti ja musiikki on suorastaan mukaansatempaavaa. Pelin vaikeustasokin on sopiva, sillä alku ei ole liian vaikeaa ja toisaalta lopussa haastetta löytyy muutamien yöunien verran. Melko tunteuttomalta yhtiöltä peli on erinomaisen saavutus ja jatkoa on odotettavissa. (Minusta Around... on keho ja tylsä. NN)

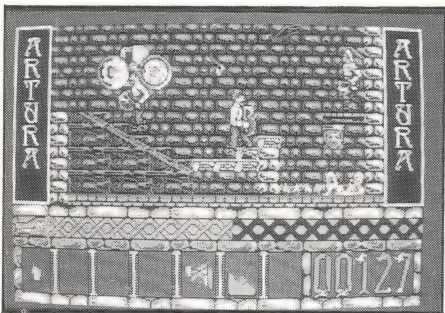
<b>Testattu:</b>	<b>Amiga, C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>9</b>
<b>Äänet:</b>	<b>9</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>9</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>****</b>
	<b>Kai Becker</b>

## Artura

Kuningas Arthur ja hänen reippaat ritarinsa ovat mielenkiintoinen aihe, joten kun minulle selvisi Arturan käsittelevän näitä aikoja otin vapauden odottaa jotain mielenkiintoista.

Onkin todella mielenkiintoista miten ikivanhat pelityypit pysyvät hengissä vaikeista tirise enää tippaakaan kiinnostavuutta. Arthur kumoaa toisenkin maljan graalia keksiessään missä häntä taas käytetään.

Artura (huomaa alkuperäinen vanha muoto) vaeltelee pitkin käytäviä, voi mennä ovista sisään ja ulos, ja -ohhoh- voi käpytellä portaitakin pitkin. Joka ruudussa hän nakelee loppumattomalla kirvesvarastollaan loppumattomia vihollisia ilman mitään mie-



lenkiintoista tai vaativaa yritystä. Hän ehkä jopa löytää riimunkappaleen, jota ehkä jopa voi yhdistellä aikaisemmin löydettyihin. Kun kaikki riimut on naksittu yhteen voi Albionin kansa hengittää kevyesti, sillä Uther Pendra-

gonin poika on mitätöinyt sisarensa Morgausen juonet.

Huomionarvoisinta Arturassa on 64-version kauniit spritet. Animaatio valitettavasti on normaalia minimalistista koikkelointia jopa ST:ssä. Artura on kaunis katsella, mikä ei silti riitä kattamaan sitä totaalista innovaation puutetta joka pelistä puhkuu. Huonoksi peliksi on Arturaa silti vaikea haukkua. Gremlin on vain olettanut, että jos peli perustuu ikivanhaan legendaan ei peli-ideaakaan saa olla tuorempi.

<b>Testattu:</b>	<b>ST, C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>8</b>
<b>Äänet:</b>	<b>8</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>6</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>**</b>
	<b>Nnirvi</b>

B



## Barbarian II: Dungeon of Drax

Drax — hän elää! Barbarian I saavutti runsaasti huomiota, ei vähiten Maria Whittakerin henkisten avujen ansiosta, mutta pää-

siassa kuitenkin sisältämänsä hilpeän väkivallan takia. Eikä Barbarian II petä odotuksia: se on varmasti mukana todistusaineistossa, jos ja kun videopelejä aletaan sensuroida.

Tasa-arvoaltuutettu ei Barbarianista kosu, sillä pelaaja voi valita pikseliconanin lisäksi myös prinsessa Marianan. Kumpikin omistaa identtiset tappokyyt, vaikka uros heiluttaakin kauheaa kirvestä ja naaras sut-

jakampaa miekkaa. Ja näillä kyvyillä pitäisi saada velho Drax vainajax.

Kuusnelosessakin grafiikka pyyhkii ykkösellä latiaa. Barbaari itse tosin ei ole muuttunut kirvestä lukuunottamatta, mutta prinsessa Mariana näyttää naiselta suurista pikseleistään huolimatta. Hävetä ei tarvitse hirviöidenkään. Muutamaa pientä prötöä lukuunottamatta hirviöt ovat isoja ja hyvin elävoitettuja. Ääniefektit ovat erinomaisia luo-



den reipasta henkeä, ja animaatio on niin realistista että melkein pääsee itku.

Ykkösestä eroten Barbaarin poika on lähinnä toimintaseikkailu. Joka tasolta täytyy kerätä kaksi taikaesineitä, mikäli aikoo selvittää jatkossakin. Niiden lisäksi löytyvät irtopääkallot antavat sankariparille lisäelämän.

Tasot on syytä kartoittaa tai edistys jää haaveeksi. Onneksi tason selvittämiseen sille ei tarvitse palata ennen virrankatkaisua. Tarkoitus on tietysti selvittää tasolle neljä, josta Drax löytyy.

Varsinaiset tappoliikkeet ovat tippuneet neljään. Kokoonpanoon kuuluvat kyykkylyönti, ripeä potku, navakka isku päähän ja kuuluisa päänpudotuslyönti. Ja jolleivat ne auta niin ei hätää: hauskoja kuolinefektejä



riittää. Violettisi lisko haukkaa päivän pääteorian, jellona myllertää massun sekaisin ja moukkamainen mato sylkää luut lattialle.

ST-versiossa niin grafiikka kuin animaa-

tiokin on huomattavasti parempaa kuin Barbarian I:ssä. Erinomaiset ääniefektit ovat digitoituja, muuten peli on kasibittiversion kanssa identtinen. Sääli. 16-bittisiin olisi voinut ympätä paljon extraa.

Barbarian II on yksinkertaisesti ehkä paras slash'em-up pitkään aikaan. Bonuksena kuittaa erinomaisen pelin ostaja julisteen, jossa poseeraavat Maria Whittaker ja mikä hänen nimensä nyt onkaan.

Testattu: C-64, ST  
Grafiikka: 9  
Äänet: 9  
Kiinnostavuus: 9  
Yleisarvosana: \*\*\*\*  
Nnirvi

## Toimintaseikkailu

Ocean

C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

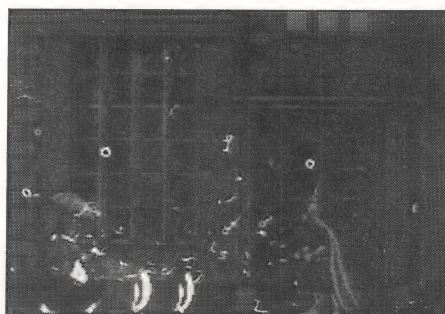
## Batman

On ihmeen ihana iltapäivä Gotham Cityssä. Yhtäkkiä Ocean julkaisee pelin nimeltään Batman, vaikka pari vuotta sitten Ocean julkaisi pelin nimeltä Batman. Pyhä olisinpa hiukan hämilläni, jollen tietäisi, että uusi peli pohjautuu tulevaan Batelokuvaan.

Paitsi että Pingviini aikoo valloittaa ei sen vähempää kuin koko maailman robottipingviineillään, on Jokeri kidnappanut Robinin eli Batmanin tehtäväkenttä on harvinaisen selkeä.

Batman hallitsee tyydyttävän määrän taisteluliikkeitä ja voi jopa nakella Batarangia kunhan vain löytää sen ensin. Monia muitakin esineitä voi Lepakkomies löytää. Gotham Cityn kartta on iso ja laaja, joten tekemistä riittää.

Batesteettisesti peli on hyvin tehty. C-64



Batmanilla on jopa aito Adam West-batpömpömahakin. ST-Amiga-Batissa grafiikka näyttää lähinnä sarjakuvasta ja Amigassa on jopa samplattu Batteema. Batanimaatio pelaa ja batmenu on miellyttävä käyttää. Grafiikkaporkkanana on sarjakuvamaista fiilistä antava ikkunointi, eli uusi batruutu ponnahtaa suoraan vanhan päälle. Siksi onkin

sääli, että peli edustaa normaalia brittiläistä arcadeadventurelinjaa eli joka ruutuun riittää konna pari ja bonukseksi ampuvia pikkurobotteja. Täydennysjoukot ilmestyvät heti paikalle kun entisistä on päästy eroon. Olenko vainoharhainen vai onko tosiaan näin, ettei mitään uutta enää jakseta keksiä?

Näin batmiehenä harmitti tappeluista puuttuva Sock!Pow!-mentaliteetti ja poissalollaan loistava lepakkoauto. Omassa lajisaa Batman on kuitenkin hyvä toimintaseikkailu, mutta kun samaa kaavaa eri spriteillä on pelannut jo lapsuudessaan ei voi huoahata "Pyhä unohdus!" ja lyödä nyrkillä kämmeneen. Ei mikään (le)pakko-ostos.

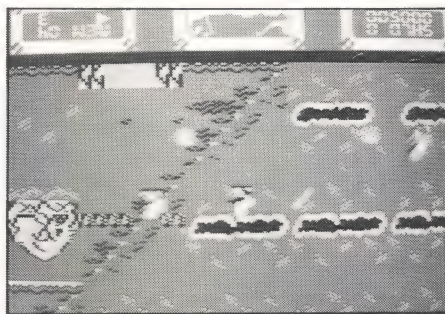
Testattu: ST-Amiga  
Batgrafiikka: 9  
Batäänet: 8  
Batkiinnostavuus: 6  
Batarvosana: \*\*  
Batnirvi

## Ampumapeli

Novagen

C-64

## Battle Island



Testattu: C-64  
Grafiikka: 7  
Äänet: 7  
Kiinnostavuus: 6  
Yleisarvosana: \*  
Nnirvi

Paska Commando-klooni.

## Strategiapeli

Electronic Arts

Amiga, PC

## Battlechess

Missä valkoinen aloittaa aina (paitsi Etelä-Afrikassa)? No shakissa tietysti. Tämän pelin pyhät rituaalit ovat jo satoja vuosia ylväinä, pystyinpäin uhmanneet kaikkia muutoksia. Tähän asti. Nyt Bard's Taleista tuttu

Interplay aivan kirjaimellisesti herättää shakin eloon tuoden mukaan seksiä, huumoria ja väkivaltaa.

Kuten me kaikki tiedämme pohjautuu Battlechess tunnettuun lautapeliin, jonka nykyinen maailmanmestari on Garri "Gasp!" Arov. Shakin säännöt selviävät "Maailman uskonnot" -kirjasta, joten keskitytään tähän uusimpaan versioon.

Esitin joskus vaatimattoman toivomuksen

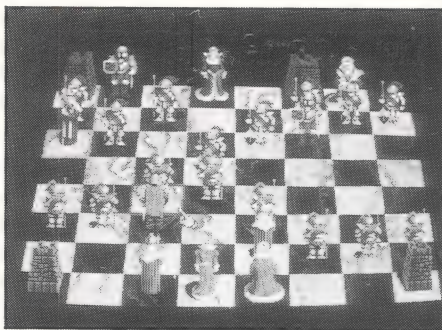
shakista, jossa syöminen (tarkoittaa nappulan poistamista laudalta) olisi animoitu. Interplaykin nähtävästi lukee C= lehteä. Jokainen nappula on upeasti elävöitetty ja kun kaksi nappulaa kohtaa seuraa kiva taistelu. Esimerkkinä mainittakoon kahden ratsun (knight in english) kohtaaminen, jolloin voittaja katkoo häviäjältä kaikki raajat, yksi kerrallaan, aivan kuten elokuvassa "Monty Python & Holy Grail". Animaatiota löytyy vielä



neljän megatavun edestä, joten esimerkit loppuvat tähän.

Grafiikka on todella, todella hyvää ja digitoitujen efektit antavat vielä lisäpuhtia. Nappuloiden kuolema ja sen tuottamus vaihtuu aina sen mukaan mitkä nappulat kohtaavat, joten dramaattisia kuulinkohtauksia on ihan kiitettävästi. Kuulemma Battlechess myös pelaa hyvin, joten ilo ei rajoitu vain näytöksestä nauttimiseen. Shakkiin vakavasti suhtautuvat voivat vaihtaa ruudun sisällön normaalisti elottomaksi kaksiulotteiseksi laudaksi, jos pyhäinhäväistys käy kestäättömäksi.

Ihmetyttää vain kenelle Battlechess on



suunnattu. Peliä harrastamattomat pelaavat muutaman kierroksen grafiikan lumossa, mutta shakki on shakki vaikka grafiikassa paistaisi. Shakki-Matit taas vihastuvat huumorin yhdistämisestä pyhään harrastukseensa ja minäpoika en ristinollasta luovu, mutta kiitos kaikille Chessmaster-arvostelun johdosta kirjoittaneille.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** toiset tykkää  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Nnirvi

## Strategiapeli

SSG

C-64, Apple II

# Battlefront — Corps Level Command in World War II

Battlefront sisältää neljä taistelua: Kreetta 20. — 26. maaliskuuta 1941, Stalingrad 17. — 23. joulukuuta 1942, Saipan 15. — 30. kesäkuuta 1944 ja Bastogne 18. — 26. joulukuuta 1944. Kaikista löytyy riittävä määrä maaston vaihtelua, jota voi käyttää hyväkseen, mutta erityisesti Stalingradin halki kulkevan joen penkereillä ohjelma joutuu koville.

Battlefrontista ei enempää kannata kertoakaan, sillä käytännössä se on muiden SSG-pelien kaltainen. Battlefront kuuluu kui-

tenkin strategiapelien parhaimmista, ja sitä voi hyvin suositella toiseksi strategiapeliksi esimerkiksi Reach for the Starsin jälkeen.

**Pelika:** 6—40 h  
**Grafiikka:** 7  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Realismi:** 9  
**Pelattavuus:** 9  
**Ohjeet:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Jyrki J. J. Kasvi

## Strategiapeli

SSG

C-64, Apple II

# Battles in Normandy — June-July 1944

Normandy jatkaa SSG:n Battlefront-sarjaa. Tällä kertaa aiheeksi on valittu joukko Normandian maihinnousun ratkaisutaisteluita. Tavallisestihan SSI ja muut alan ohjelmata-

lot ovat käsitelleet koko maihinnousua yhtenä taisteluna, mutta SSG:n Battlefront-järjestelmä sopii paremmin yksittäisiin yhteenottoihin.

Peli sisältää kahdeksan taistelua, joista osa on strategiapelureille hyvinkin tuttuja: Omaha, Utah ja Sword ovat maihinnousutaisteluita ja alkavat kesäkuun viidentenä tai kuudentena päivänä. Vastaavasti Cherbourg, Caretan, Villers Bocage, Goodwood ja Epsom käsittelevät sillanpääasemasta eteenpäin tehtyjä hyökkäyksiä, joiden tavoitteena oli vallata Caenin Cherborougin ja Caretanin kaltaisia tärkeitä kohteita.

Battlefrontin tyyliin kukin taistelu kestää vain joitakin päiviä, eikä tyydytystä tuottavaa vihollisen täydellistä murskaamista ehdi koskaan toteuttaa. Realismiltaan SSG:n pelit ovat kuitenkin (juuri siksi) huippuluokkaa.

**Pelika:** 6—40 h  
**Grafiikka:** 7  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Realismi:** 9  
**Pelattavuus:** 9  
**Ohjeet:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Jyrki J. J. Kasvi

C



## Seikkailupeli

Infogrames

Amiga, C-64, ST, PC, Amstrad

# Captain Blood

Oletko koskaan miettinyt mitä sanoisit E.T.:lle, jos hän sattuisi ovikelloa soittamaan? Lähiaikoina, kun interstellaarinen matkustelu tulee lisääntymään, löytyy varmasti töitä eri rotujen väliselle tulkille. Ja perusopintoihin käy hyvin Captain Blood.

Captain Bloodin juoni on saatu eri moni-

mutkaiseksi, mutta tiivistettynä se koostuu Bloodin kloonien keräämisestä peligalaksin kymmeniltä tuhansilta planeetoilta. Vain kloonien palauttaminen takaisin Bloodiin pelastaa hänen alati rappeutuvan fyysisen raaminsa.

Kun Bloodin alus, Arkki saapuu planeetan kiertoradalle, eri kytkimistä voi vaikka valita fraktaaligrafiikalla tehdyn pintaskanauksen, joka on ihan kivan näköinen, mutta täysin hyödytön. Planeetan voi myös ha-

lutessaan tuhota tai sitten lähettää orgaanisen Ooorx-luotaimen planeetalle.

Ooorxin lento planeetan pinnan yllä on kuvattu todella upealla fraktaali-vektorigrafiikalla. Joillain planeetoilla haittaavat puolustuslaserit, jotka alkavat lukittua Ooorxiin mikäli lentokorkeus on liian suuri. Tarkoitus lentojaksossa on löytää kuilu, jonka perällä odottaa aito planeetan asukas, ja tässä tehtävässä avustaa suuresti oikean suunnan näyttävä kursori.



Ja nyt pääsemmekin Veren ytimeen. Muukalaisen kanssa voi keskustella käyttämällä kymmeniä ikoneja sisältävää symbolikirjastoa. Turha kai sanoakaan, että keskustelu on välillä huiuman abstraktia (ME WARRIOR DEAD GENETIC).

Tarkoitus olisi joka tapauksessa yrittää urkkia tietoa kloonien sijainnista, mutta Infogrames on iskenyt kirveensä kivekseen. Keskustelu vaatii, kiitos valtavan ikonipaljouden, melkoista kielineroa ennenkuin mitään saa selville. Ja kaikeksi iloksi kaikki kerätty tieto on kertakäyttötavaraa, sillä peli on joka kerta erilainen. Eipähän ainakaan kyllästy aina samoihin muukalaisrotuihin. Keskustelun lisäksi Bloodissa ei juuri muuta sisältöä olekaan, ja piristävää ammuskelua on turha toivoa. Aikansa kuluksi voi siirtää ("Beam me up, Bloody") asukin alukseen ja kuljettaa toiselle planeetalle tai jopa tappaa hänet.



Bloodin toteutus on todella huippuluokkaa mikä varmasti selittää pelin myyntineestyn. Grafiikka on joka koneessa asteikon kärkipäässä. Ylipitkät hyperavaruus- ja planeetantuho-sekvenssitkin voi halutesaan jättää väliin. Ääniäkään on paha haukkua. Upea Jarren kappale aloittaa pelin ja

muukalaisten "puhe" on todella loistavaa ja pieksee kevyesti Little Computer Peoples kuusnelosversion. Ja kun kasibittiin päästiin, niin onhan senkin Bloodissa ihan kivat kuvat ja äänet.

Upeista puitteistaan huolimatta Blood ei tarjoa tarpeeksi rikasta ja monipuolista viikeympäristöä. Jokaiselle kommunikaatiovaikeuksia harrastavalle kapteeni Veri on pakko-ostos, mutta muille voi vain suositella koepeliä. Etteivät kodin getsemanessa sitten valu pikkukapteenin verikyyneleet.

<b>Testattu:</b>	C-64, ST, Amiga
<b>Grafiikka:</b>	10
<b>Äänet:</b>	9
<b>Kiinnostavuus:</b>	uh oh...
<b>Yleisarvosana:</b>	*** Nnirvi

## Urheilupeli

Electronic Arts

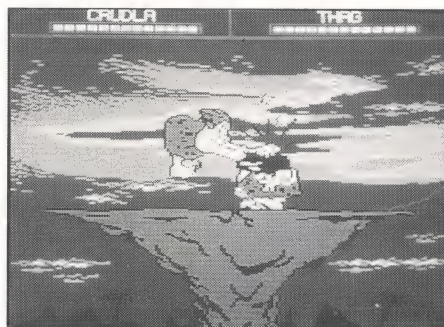
C-64

# Caveman Ugh!Lympics

Sarjassamme kaikenkarvaisia urheilupelejä näemme nyt osan kivikausi. Sitä mitä Epyx aloitti Summer Gamesilla on moni jo jatkanut omilla olympiapeleillään. Caveman Ugh!Lympics on Electronic Artsin versio aiheesta.

Ugh!Lympicsissä kivikautiset luolamiehet ottavat mittaa toisistaan lajeinaan kaverinheito, tiikeriä-pakoon-juoksu, tulen tekeminen, kaverin pamputtaminen, dinosaurusajot ja dinosauruksen yli hyppääminen. Valittavana on normaaliin tapaan 1—6 erilaista pelaajaa ja harjoittelumahdollisuus. Yhteistä kaikille lajeille on joystickin suuri kulumisprosentti ja äh-puh-äännähdykset.

Olympialaiset alkavat kaverinheitoilla. Lajissa yritetään vipata naapuri niin pitkälle kuin pippuri kasvaa heiluttelella tikkua kiihtyvällä vauhdilla, mikä on luonnollisesti erittäin rasittavaa. Seuraava laji on tiikerijuoksu, jossa vain kaikkein nopeimmat säästyvät syödyksi tulemiselta. Ruutu on jaettu kahteen osaan, jossa toisessa näkyvät pelaajat ja toisessa tiikeri. Kaveria voi yrittää kamppailla, jotta tiikeri ei jää ilman lounastaan. Ja ilokeppiä vemputetaan jälleen keran niin maan perusteellisesti vasemmalta



oikealle.

Tulenteckemisen taito on tärkeä. Lajissa hangataan kahta puunpalaa vastakkain ja puhkutaan lehtikasaan, kun kipinöitä näkyy. Välillä voi lyödä kilpailijaa pampulla päähän, jos tämä näyttää liiaksi edistyneen. Ja tämä toiminta jatkuu seuraavassakin lajissa. Nuijastaistelu onkin kaikkein hauskin laji. Kaksi Neanderthalin ihmistä seisoo korkealla paa-della ja yrittää lyödä toiselta tajun kankaalle. Kilpailijaa voi hämätä osoittamalla sormella taivaalle ja sanomalla "tuolla lintu"...

Dinosaurusajoissa kilpailijat istuvat dinosauruksen päällä ja vemputtavat tikkua saadakseen sauruksen liikkeelle. Matkalla tulee vastaan jokia ja kiviä, joiden yli on hypättävä. Sauruksessa on ritariässän tapaan myös turbo boost, joka aktivoidaan taputtamalla

saurusta hellästi pampulla päähän. Liika turbon käyttö saattaa kuitenkin aiheuttaa saurukselle kuoleman.

Viimeisenä ja vaikeimpana lajina on seiväshypyn edeltäjä, dinosaurushyppy. Pelaaja yrittää hypätä mahdollisimman korkean sauruksen yli ottamalla kovan vauhdin. Taas kerran ovat rannenivelet kovilla. Epäonnistunut hyppy takaa kylläisen dinosauruksen.

No joo, onhan se ihan kivaa. Urheilupelejä on vain ollut todella paljon tarjolla. Minä ainakin alan pikkuhiljaa kyllästyä kaikkiin tikunvemputtamispeleihin.

Grafiikka Ugh!Lympicsissä on suurta ja selkeää, paikoin jopa riemastuttavan hauskaa. Peliä voi sikin pitää jonkinlaisena irvailuna Epyxin olympiapeleille, varsinkin alkudemosta päätellen. Musiikki nyyppiä ja on muutenkin kamalaa, mutta en minä muuta amerikkalaispeliltä odotakaan.

Ugh!Lympicsin teknisessä toteutuksessa ei ole moitteen sijaa. Joystickin liikkeet aiheuttavat aina välittömän reaktion ja muutenkin ohjelmointi on tarkkaa. Suosittelen kuitenkin testaamista ennen ostoaikeita.

<b>Grafiikka:</b>	8
<b>Äänet:</b>	2
<b>Pelattavuus:</b>	8
<b>Kiinnostavuus:</b>	6
<b>Yleisarvosana:</b>	*** Jori Olkkonen

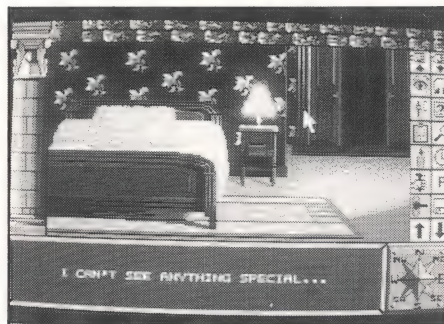
## Seikkailupeli

Psygnosis

Amiga, ST

# Chrono-Quest

Vuosi on 1922 ja isäpapalta tuli kirje. Valittavasti se vain merkitsee, että perheen petollinen palvelija Richard on todennäköisesti niistänyt isin. Kosto elää. Asiaa vaikeuttaa se, että Neil Hardric on käyttänyt isin aikakoneetta ja paennut menneisyyteen. Joten ensimmäinen tehtävä sukukartanoon palattua on paitsi etsiä aikakone myös keksiä miten se saadaan käyntiin. Sitten ei



enää tarvitse kuin kompata menneisyyttä ja etsiä Richard, mahdollisesti myös isä.

Chrono-Quest on ensimmäinen Psygnosisin julkaisema seikkailupeli ja sopii sikäli hyvin Psygnosisin linjaan, että seikkailupelien tärkein puoli eli grafiikka on erinomaista. Hintana tästä on neljä ST-levykettä tai kolme Amiga-levykettä.

Chrono-Questin eittämättä paras puoli on epätarve näppäimistön käyttöön, kaikki kun sujuu oikein mukavasti hiirellä Icom Simulationsin tyyliin. Ruudun oikeasta laidasta löytyvät kaikki tarvittavat ikonit ja inventaario



näkyä alalaidassa. Vain liikkuminen on vähän kömpelöä, se kun ei suju näpsäyttämällä ovea eikä ilmansuuntaruusukaan vaivaudu kertomaan käytettävissä olevia vaihtoehtoja.

Pelin ranskalainen alkuperä näkyy vähän väliä. Jopa fennomongoli pystyy tunnistamaan oudot ransklantilaiset lauseet, mutta merkitys selviää silti. Varsinainen haitta on

kuitenkin hiirikursorin vaihteleva tartunta-ala. Toisinaan esineen saa haarukoitua senttien päästä, toisinaan vaaditaan ärsyttävää tarkkuutta.

Joka tapauksessa Chrono-Quest, vaikkei pärjääkään sellaisille aateveljilleen kuin Shadowgate, on kuitenkin varsin hyvä seikkailu, jonka vaatiman kielitaidon kyllä pitäisi mah-  
tua suomalaiseseen osaamiseen.

**Testattu:** Amiga, ST  
**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** ärsyttävät  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
Nnirvi

## Seikkailupeli

Rainbird

Amiga, ST, C-64, PC

# Corruption

The Pawn iski Magnetic Scrollsin kertaheittolla tekstipelejä harrastavan yleisön tietoisuutta suojaavan muurin läpi. Guild Of Thieves ja Jinxter vakiinnuttivat MS:n paikan Infocomin rinnalla maailman parhaiden tekstiseikkailujen tekijänä. Uusin peli, Corruption, on kuitenkin saanut ristiriitaisia arvosteluja ulkomaalaisissa tietokonelehdissä.

Corruptionin pakkaus sisältää disketin, kasinon pelimerkin, tavalliset ohjekirjaset ja audiokasetin. Ohjekirjat eivät liiemmin valaise edessä olevaa tehtävää, vaan pelaajaa kehoitetaan syöksymään päätäpahkaa pelin maailmaan. Muutaman minuutin jälkeen peli pyytää pelaajaa kuuntelemaan mukana tulleen audiokasetin ja juoni alkaa paljastua. Selviää, että työpaikkasi esimies on lavas-



tanut sinut syylliseksi vakavaan rikokseen leikkelemällä sopivasti nauhoja, joihin hän on salaa äänittänyt keskustelujasi. Tehtäväsi on poliiseja ja muita viranomaisia vältellen todistaa syyttömyytesi ja samalla paljastaa esimiehesi huumekaupat.

Juonen ollessa näinkin innostava, on sääli, että peli jättää jälkeensä sekavan tunteen. Ensiksikin tekstissä on pieniä epäjohtomukaisuuksia ja toiseksi Corruption on yletömän vaikea. Kun englantilaisetkin valittavat pelin vaikeutta, onko ihme jos suomalaisille Corruption on lähes mahdoton. Grafiikkakaan ei ole normaalia MS:n tasoa. Ohjekirjasta löytyy vinkkejä, mutta kieltä taitamattomille niistä ei ole mitään apua. Kaikki tämä ei suinkaan tarkoita, että Corruption olisi huono peli, päinvastoin. Se ei vain ole sitä, mitä MS:ltä on totuttu odottamaan.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 10  
**(alkumusiikki):** 8  
**Kiinnostavuus:** \*\*\*  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
Petri Teittinen

## Seikkailupeli

Infogrames

Amiga, ST

# Crash Garrett

Crash Garrett on erilainen seikkailupeli. Ta-  
pahtumat etenevät sarjakuvamaisesti ja graafiikalla on suurempi painoarvo kun tekstiä tulkitsevalla parserilla. Tarinan henkilögalleria esiintyy valokuvamaisina siivuina, jotka pläjähtävät taustan päälle puheku-  
pien kera. Onomatopoeettiset äänien kuvat kuten POW, BAM ja CRUNCH ovat kuin Yö-  
Ritarin nimikkosarjasta repäistyjä. Peliä voi seurata pitkät tovit rattoisasti ilman että syn-  
tyy pakottavaa tarvetta osallistua aktiivisesti tapahtumain kulkuihin.

Pähenkilö on yksimootorisella pienko-  
neella keikkaa heittävä Stonewall Garrett, jo-  
ka sotkeentuu syyttään natsien rodunjalos-  
tusprojektiin. Lentäjäsankarin lempinimi  
Crash kuvaa useammalla kuin yhdellä taval-  
la pelin kulkua ja Garrettin ynnä koneensa



toennäköistä kohtaloa pelin tuoksinassa.

Tarina on ututettu vaarattomia pikkutuhmuuksia mieltä virkistämään. Garrettilla on muun muassa vaikeuksia päästä yhteis-  
ymmärrykseen naismatkustajansa kanssa siitä, mitä joystickia olisi käytettävä koneen ohjaukseen. Entäpä sitten Fuel Ejection

Button?

Grafiikka on osin upeata ja omaperäistä. Pelin alkumusiikki on toteutukseltaan eräs parhaita kuulemiani ja kuulostaa ihka oikealta marssi-sellaiselta. Miinuspuolelle kirjattakoon idioottimainen parseri ja Garrettin suulla molottava, puhevammainen syntikka, joka toimittaa promptin virkaa.

Peliä voi vilpittömästi suositella hiukka hitaille ja niille, jotka lukevat Aku Ankankin kahdeksaan kertaan ennen kuin siirtyvät ta-  
vaamaan tekstiä.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 9  
**Puhe:** 5  
**Parseri:** 4  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*  
Markku Alanen

## Ampumapeli

Hewson

C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

# Cybernoid II — The Revenge

Kakkososasta on kysymys, kuten nimikin ilmaisee. Ensimmäiseen Cybernoidiin tutustu-  
tuin Amiga-versiona, joten on kiinnostavaa  
vertailla sitä tähän kuusnepan kasettiveto-

seen jatkoepisodiin.

Juoni toistaa räikeästi ykkösosaa: galakti-  
sia lakeja kiertävät veikkoset ovat jälleen ve-  
rottaneet Federaation varastoja. Kokemusta  
omaavana ammattimiehenä pelaaja lähetet-  
tään kurittamaan rosvoja ja hakemaan  
saalis pois. Apuna on joystick-ohjattava ava-  
ruusmoppeli ja kasa aseistusta.

Kybernoidi lentelee pitkän luolastoja ja  
huoneesta toiseen siirrytään ruudunkään-  
teessä, ei mitään scrollia siis. Joka huonees-

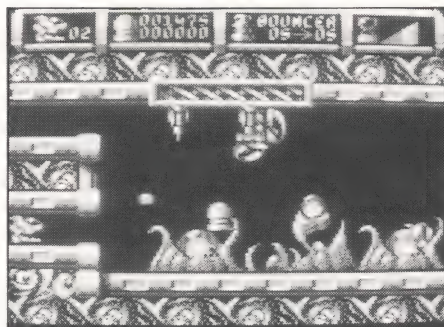
sa on yleensä enemmän ja vähemmän eri-  
laista epäsosiaalista aineista: tykkitorneja, oh-  
juksia, lenteleviä piraattialuksia, Kasveja,  
olioita ja hirvityksiä ynnä muita kummalli-  
suuksia, joita joko vältetään, tuhotaan tai  
ohitetaan. Piraatteja napsittuaan voi kerätä  
jäljelle jäävän rahdin talteen. Sitten vain edet-  
tään ruudusta toiseen ja yritetään kohti seu-  
raavaa tasoa.

Vähän aikaa pelailtuaan huomaa, että  
yleensä eteenpäin pääsee vain keksimällä



sopivan taktiikan, mikä yleensä tarkoittaa oikean aseiden valitsemista oikeaan paikkaan. Numeronäppäimillä voi valita seitsemästä erilaisesta aseesta, joiden kunkin ammusmäärä on rajoitettu. Matkan varrelta voi saada täydennyksen lisäksi myös ihan ylimääräisiä vemppeitä, kuten aluksen ympärillä pyörivän puolustuspallukan tai takatykin. Vakioaseistuksen erikoisimmista mainittakoon tracerit, jotka lähtevät kulkemaan pitkin huoneen seinämää ja tuhoavat vastaan tulevat kapistukset.

Niin, sitten se vertailu Amigan Cybernoidin kanssa. Kuusnepalle tehtyä pelailee ihan yhtä mielellään kuin Amiga-versiota. Pelattavuus ei takertele, grafiikka saavuttaa



koneen huomioon ottaen todella onnistuneen lopputuloksen — kamaa lentelee ruudulla parhaimmillaan todella mukavasti ja

tyyliniekka, joka on vastuussa taiteellisesta suunnittelusta ei ole eilisen kybernoidin poika. Ja muzakkikin on normaalia 64-muakia jumpputuksineen. Sinänsä hyviä ääniefektejä on tosin liian vähän.

Cybernoid II on ihan hyvätasoinen ja kunollinen toimintapeli, joka ei ole läheskään niin kyllästyttävä kuin päältä päin saattaisi näyttää. Sopii rentouttavaksi välipalaksi ja miksei pidempäänkin pelailuun.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 7  
**Kiinnostavuus:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
**Pasi Hytönen**

D



## Urheilupeli

Ocean

C-64, Amiga, ST, Ams, Spe

# Daley Thompson's Olympic Challenge

Olipa kerran, kauan sitten... ei, ei mikään kaunis prinsessa tai lumottu keppi, vaan yksi ensimmäisiä joystickintappajapelejä nimeltään Daley Thompson's Decathlon.

Urheilupelejä on ollut olemassa lähes tietokoneen keksimisestä lähtien riemastuttamassa vannoutuneita penkkiurheilijoita. Niitä, jotka nostavat takamuksensa penkiltä olympialaisten aikoihin vain, jos kisastudio tulee toiselta kanavalta ja kaukosäädin ei ole aivan käden ulottuvilla.

Ocean on ilmeisesti löytänyt pöytälaadista vanhan, kuluneen sopimuksen, jossa



todetaan heillä olevan oikeuden käyttää Daley Thompsonin nimeä peleissään. Oceanin markkinamiehet laskivat yhteen yksi (olympialaiset) ja yksi (Thompson oli suosikki kymmenottelussa) ja saivat tulokseksi Daley Thompsonin Olympiahasteen. Pelissä on kaikki kymmenen tuttua lajia, joten ei niistä sen enempää. Tällä kertaa sentään pääsprite on musta, eikä valkoinen, keltainen tai

punainen kuten edeltäjässään. Suunnittelu on kuitenkin mennyt hieman pieleen. Ennen jokaista lajia täytyy valita kengät, ja jos valinta menee pieleen, menee kisakin. Lisäksi joutuu takaisin ensimmäiseen lajiin, jos mokaa jossain myöhemmässä lajissa.

Grafiikka on sentään kauniisti viimeisteltyä ja musiikki miellyttää korvaa. ST-Amigassa on kauniita animoituja digitoituja kuvia ja muutenkin korkealuokkainen toteutus. Vaikka ulkokuori onkin kohdallaan, ei armoston joystickinvatkaus jaksa innostaa kovinkaan kauaa. Vaikeustaso on kertakäikään liian korkealle säädetty, joten ainakin minä valitsen klassisen HesGamesin koska tahansa.

**Testattu:** C-64, ST, Amiga  
**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*  
**Petri Teittinen**

## Roolipeli

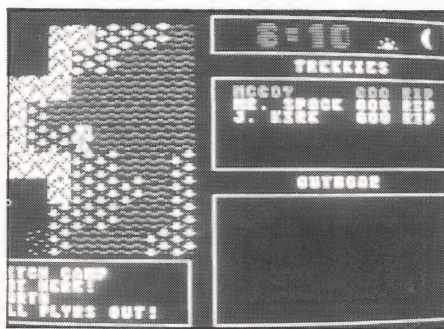
EOA

C-64, Apple II GS

# Deathlord

Hyvä keisari Nakamoto on pikku pulassa. Katkeroitunut velho on aloittanut pahuuden invaasion Kodanin kuningaskuntaan. Kuka? Sepä se. Hänestä tiedetään vain koodinimi Deathlord. Sikäli mikäli joku urhea samurai keksii missä Deathlord piileksii ja miten hänestä tulee Dead Lord kuittaa mukheet 100000 kultarahaa ja kivat tilukset Kodanin eteläosasta. Paha puoli on, että häviäjät menettävät kasvosensa. Kirjaimellisesti.

Tämä japanilaistava roolipeli sallii kuuden henkilön ryhmän, jonka jäsenet totuttuun tapaan voi imuroida Phantasista tai Ultimasta. Hämäävästi niin hahmojen ammatit kuin varusteetkin ovat japaninkielisiä,



mikä kieltämättä antaa pelille omaa ilmettä.

Toteutukseltaan Deathlord on sekoitus klassikoista Ultima II & III. Edistystä on lähinnä vuorokauden ajan vaikuttaminen siihen, mitä ryhmä voi nähdä, ja mahdollisuus

määrittää neljä näppäinmakroa. Nämä olisivat muuten oikein käteviä, mutta kun niitä ei voi käyttää taistelussa. Loitsujen nimet täytyy nähkääs kirjoittaa kokonaan ja kun kymmenettä kertaa kirjoittaa pitkänimistä lemppariloitsuaan alkaa etäisesti harmittamaan.

Deathlordissa on mukana kaikki tietokoneroolipelien perusmateriaali. Normaalin miekanheiluttajakaartin lisäksi löytyy viittä eri tyyppiä taiankäyttäjiä, joista jokaiselle on ihan mukavasti loitsuja, joukossa muutama innovatiivinenkin. Tottakai Non-Player Characterien kanssa voi käydä rajoitettua keskustelua. Ultimasta poiketen dungeonit eivät ole kolmiulotteisia, vaan ovat nekin ylhäältä kuvattuja. Eli tähän saakka kaikki on hyvin.

Totuttuun tapaan maaseutu on täynnä



hirviötä. Valitettavasti taistelu on Deathlordin ehdottomasti heikoin lenkki. Ne nimittäin käydään pääkartalla koko ryhmän näkyessä edelleen yhtenä miehenä. Tästä johtuen strategian osuus on pyöreä nolla ja koko tappelun rytistys alkaa nopeasti olla puun makuista. Sanomattakin on selvä, et-

tei pitkän matkan aseille ole arvoistaan käyttöä.

Deathlord on kaikesta huolimatta ihan pelattava roolipeli, jota nelisen vuotta sitten olisi pidetty kehittyneenäkin. Näinä Ultime V:n ja Dungeonmasterin aikoina se kuitenkin vaikuttaa yhtä antiikkiselta kuin kuvaa-

mansa aikakausikin.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 7  
**Vaikeus:** 7  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*

Paha keisari Nikomoto



## Strategiapeli

Grandslam

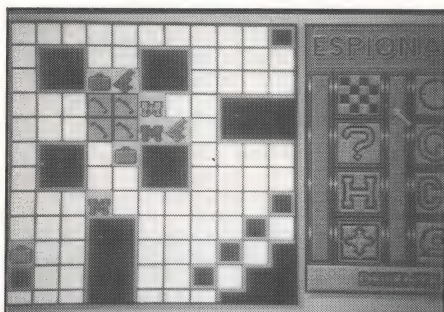
Amiga, ST (C-64, Spe, AMS tulossa)

# Espionage

Alkuvuoden peliutuuksista erottuu Espionage, joka on lautapelinä saavuttanut maailmalla joltistakin huomiota. Espionagen mikroversiona on lautapeliin verrattuna joitain selviä puutteita. Esimerkiksi pelialue ei mahdu kerralla näytölle, vaan sitä täytyy vierittää laidoille kokonaiskuvan säilyttämiseksi. Eri nappuloita kuvaavat symbolit jäävät myös turhan pieniksi ja vaikeasti toisistaan erottuviksi.

Mikron vahvat puolet korostuvat vaikeustason valinnassa ja erilaisissa aikarajoitteisissa pikapeleissä. Tietokonetta parempaa harjoitusvastustajaa on vaikea kuvitella, joten mikron omistavat Espionage-fanaatikot ovat etulyöntiasemassa pelitaitojen hionnassa.

Espionage pelataan ruudullisella pelialueella, joka muistuttaa ulkonäöltään sanaristikkoa. Osa ruuduista on väritetty mustiksi ja näillä liikkuminen on kielletty. Peliin voi osallistua 1–4 pelaajaa, mutta mikroversion tukeutuu voimakkaasti kamppailuun konetta vastaan. Mikron voi asettaa pellamaan



yhden, kahden, kolmen tai vaikkapa kaikkien osallistujien puolesta. Pelin vaikeusaste kasvaa mikron osuuden myötä.

Kullakin pelaajalla on kuusi vinottain liikkuvaa nappulaa, neljä joka suuntaan liikkuvaa nappulaa ja kaksi kohtisuoraan ruutuja vasten liikkuvaa nappulaa, jotka asetetaan pelin alussa yksitellen strategisiin asemiin. Tämä vaihe määrää pitkälle pelin luonteen.

Vastustajan nappuloiden syömisessä ehdonä on se, että syötävän nappulan takana on tyhjä ruutu. Pelissä voidaan määritellä myös syöntipakko, jolloin vastustajan nap-

pulan voi poistaa mikäli tämä ei ole käyttänyt syöntitilaisuuttaan.

Espionage tarjoaa uuden strategisen ulottuvuuden nappuloiden vaihtomahdollisuudellaan. Mikro näyttää ehdotetun nappulan kaikki mahdolliset siirrot. Mikäli joku liikerauta päättyy omaan nappulaan, voi siirron korvata nappuloiden vaihdolla. Yhdenkin keskeisen nappulan vaihtaminen toiseen saat- taa muuttaa täysin vastustajan suunnitelmat tilanteen kehittelystä.

Pelin tarkoituksena on kuljettaa kotiruutuihin pelialueen keskeltä neljä esinettä, joita nimitetään mikrofilmeiksi. Filmin saa haltuunsa hyppäämällä sen sisältävän ruudun yli tai syömällä vastustajan, joka kantaa filmiä. Pelinappulat ovat itse asiassa salaisia agenteja, jotka liikkuvat maailman mahtikeskuksissa käyden omaa, kylmää sotaansa. Tarina tuntuu kaukaa haetulta, mutta peli on niin hyvä, ettei tuo pahemmin haittaa.

**Grafiikka:** 6  
**Äänet:** onko niitä?  
**Pelijaatus:** 10  
**Pelattavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Markku Alanen

## Urheilupeli

Firebird

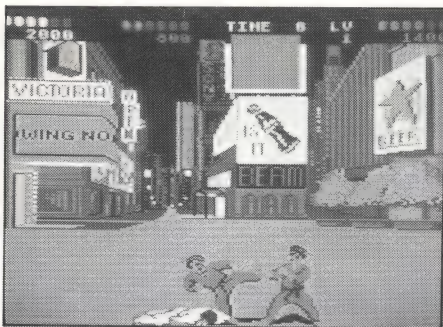
C-64, Spe, Ams

# Exploding Fist +

Kaikki muistavat varmasti aikanaan loistavan Exploding Fistin ja ei-niin-loistavan Exploding Fist II:n. Molemmat pelit julkaisi kertaalleen konkurssissa käynyt ja nyt muiden omistuksessa oleva Melbourne House. Nyt Firebird on hankkinut itselleen oikeudet pelin nimeen ja putkautti markkinoille Fist plussan.

Tutunkuuloinen nimi lienee sodanjulistus System 3:n International Karate +:lle, sillä onhan Fistillä ja IK:lla ollut hamasta menneisyydestä asti pientä nahistelua. Ensin tuli Exploding Fist ja heti perään System 3 julkaisee IK:n, joka oli parempi. Sitten System 3 teki IK +:n ja Firebird yrittää kostaa Melbourne Housen puolesta Fist +:lla.

Mitenkä tässä titaanien kamppailussa sitten käy? Yksinkertaista. Fist + vetää selvästi



lyhyemmän korren ja kaiken lisäksi jokaisella tietokonepelin muodostavalla osa-alueella. Grafiikka on vastustajaa selvästi klomppisempaa, taustan kaupunkimaisema on suoraan sanoen surkea eikä sisällä mitään IK +:n taustaan verrattavaa. Toisiaan murjovia äijä kuvaavat spritet on nyhdytty suo-

raan Fist I:stä, eivätkä ne nykyajan standardien mukaan ole kovinkaan hääppöisiä. Musiikki on keskitasoa ja miekkosten huudahdukset muistuttavat edelleen pahaa yskää. Pelattavuudessa ei ole liiemmin haukkumista tai kehumista. Mainita voi tietokoneen ohjaaman kolmannen miehen olevan Bruce Leen tasoa (siis kuollut? toim.huom.).

Aivan suora Exploding Ripoff tämä ei ole, pelistä löytyy muutama uusi liike kuten kärrynpyörä (kuin suoraan sirkuksesta) ja kyy-närpää vatsaan (käytännöllinen jokapäiväisessä elämässäkin). Siitä huolimatta: jos etsit kuusnepulaattoriisi kivaa karatepeliä, etsi jostain IK +, Fist + ei korvikkeeksi kelpaa.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 7  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 5  
**Yleisarvosana:** \*  
 Petri Teittinen





## Simulaattori

Spectrum Holobyte

ST, Amiga

## Falcon

Falcon-maailman kuuluisin taistelulentosimulaattori. Onhan tämän mestariteoksen kummatkin MS-DOS-versiot jo esitelty, mutta kun uusi ST-Amiga-versio yksinkertaisesti on niin käsittämättömän hyvä ei vanha simulaattorien ystävä voi vaieta, vaan hänen on pakko kaiuttaa riemuaan maailmalle.

Falconissa on kaikki: jumalattomasti napuloita, täydellinen realismin tunne, koneiden yhdistäminen RS-piuhalla, nopea ja todella aito grafiikka, erinomaiset äänet, älykkäät viholliset ja niin edespäin ja niin edespäin. Interceptorilla lenneskeille saattaa tosin tulla ikävänä yllätyksenä se, ettei lentely enää sujukaan egoa kohottavalla helppoudella ja MIGit eivät enää ole helppoa ohjusten ruokaa.

Vaikkei Falcon kaikissa ykstyiskohdissaan täysin pärjääkään Interceptorille ei kyseisellä



vanhalla mestarilla ole mitään mahdollisuuksia Falconia vastaan. Mitä siitä etteivät laskutelineet taitu näkyviin vaan ilmestyvät yhtäkkiä, kun Falconissa voi ihailla konettaan ulkopuolelta konetykkien heitellessä autosattueneen kuormureita nurinniskoin ja ammusten repiessä kraatereita maantietehen. Mikä vallan ja voiman tunne!

"Mun kone on parempi"-miehille kerrottakoon, että ST-Falcon on huomattavasti nopeampi, mutta Amiga-Falconin äänet ovat omaa luokkaansa. Kun nyt sattuu olemaan kumpikin ja RS-piuha myös, kysymys versioiden paremmuudesta ei jaksa kiinnostaa.

Uuden Falconin ansaitsema esittely veisi pari sivua, joten parempi lopettaa tähän ja vain todeta, että kenelläkään simulaattoreista kiinnostuneilla ei yksinkertaisesti ole varaa jättää Falconia kaupan hyllylle. Falcon on taistelulentosimulaattoreiden ehdoton kuningas. (ainakin kunnes ehdin tutustua kunnolla F-19 Stealth Fighteriin). Jollei sinulla ole Falconia, osta se. Jollei sinulla ole ST:tä tai Amigaa, osta nekin. Se kannattaa.

Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	10
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****
Pitkästä aikaa todella myyty Nnirvi	

## Urheilupeli

Accolade

C-64

## Fast Break

Tiukka donkki ja KRASH! Pleksinpalasia tippuu yleisön suureksi riemuksi pelaajien niskaan.

Fast Break on Accoladen ehdotus tietokoneistetusta koripallonpeluusta, eikä huo-no olekaan. Muttei järin hyväkään, vaikka pelin takaa löytyy tasokas mies: Steve Cartwright. Fast Breakissa on kaikki Cartwrightille tunnusomaiset merkit: huolellinen viimeistely, monipuoliset valikot, taitava sekoitus tointaa ja strategiaa ja aivan liian täydellinen tietokonevastustaja.

Fast Break on loistava peli, mutta vain toisen ihmisen kanssa pelattaessa (C=lehden tai MikroBITIN jumaltoimittajat eivät siis kelpaa). Jostain syystä tietokonevastustaja on aivan liian hyvä. Palloa ei saa edes pois omalta alueelta, kun se on jo tietokoneen hallussa ja samassa silmänräpäyksessä ko-



rissa. Takaan, että peliin turhautuu todella nopeasti kun oman korin sukka suhisee jatkuvasti. Yksi tähti pois yleisarvosanasta tämän takia, mikä on tietysti vähän lapsellista, mutta minkäs koiria karvoilleen voi.

Fast Break on siis suunnatonta lystiä kahdestaan pelattaessa, tämän verran tiedämme. Entäpä pelin tärkeä ulkoasu? Visuaali-

nen puoli on ihan ok, vaikkakin pelaajien suurimmat kulmat olisi voinut pyöristää. Animaatio on kiitettävää, mutta äänipuoli pettää pahasti. Musiikki on erittäin monotoonista ja pelin aloittaa nopeasti jo päästäkseen alkumusiikista eroon. Pelin audio-puoli rajoittuu yleisön harvaan kohinaan ja pelitossujen kitinään aina käännöksiä tehtäessä.

Mutta kuten yleensä Accoladen pelien ollessa kyseessä on pelattavuus saatu kohdalleen. Syöttely mieheltä miehelle ja pallon kuljetus on helppoa ja tapahtuu niin loogisesti kuin luonnostaankin, lisäksi puolustus- ja hyökkäysstrategioiden valinta käy kuin leikki. Ihan hyvä peli siis ja varsinkin jos pelikaveri löytyy, give Fast Break a break.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
Petri Teittinen	

## Strategiapeli

PSS

ST, Amiga

## Firezone

On pikkaisen ärsyttävää kun mahtavaa 16-bittistä voimaa käytetään pääasiassa arca-derähelykseen, vaikka hiiriohjaus ja graafinen käyttäjäliityntä tarjoavat oivat puitteet laajoille strategiapelille. Siksi onkin aina iloinen yllätys kun strategiapeli koneeseen

pullahtaa.

Levyttä paljastuu maailma vuoden 2000 jälkeen. Supervoimat ovat hajonneet ja niiden paikalla on uudet valtiot. Seuraa sota. Yhdistynyt Eurooppa, Tynenmeren Liitto, Afrikan liittovaltio ja Islam taistelevat valasta antipainovoimamooottoreilla varustetuilla tankeilla. Taistelut eivät enää kestä tunteja, ne ovat ohi minuuteissa.

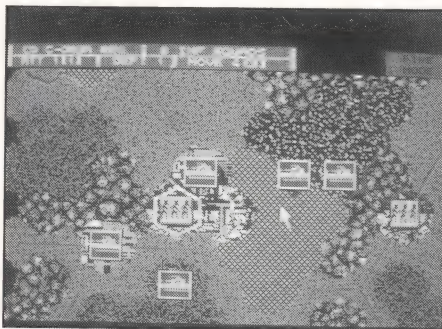
Pelaajan käytettävissä on seitsemän yksikköä. Jalkaväki on aseistautunut laseraseilla ja taisteluhaarniskoilla, novatykit tarjoavat raakatulivoimaa, AT-ST-tyyppiset Striderit kahlaavat kevyiden gravtankkien ja raskaiden tankkien seassa, komentokeskuskin liikkuu telaketjuilla (miten vaikuttanee pelimyyntiin?) ja Leviathanit ovat valtavia sotatekoneita jotka levittävät kauhua, tuhoa ja



kuolemaa.

Firezone on itse asiassa aika simppele so-  
tapeli, jopa niin yksinkertainen etten edes  
vilkaissut ohjeita ja hyvin meni. Valitettavasti  
grafiikka ei hyödynnä isäntäkoneidensa  
mahdollisuuksia, mutta onpahan ainakin  
räikeän väristä. Niinhän se näissä peleissä  
silti usein on. Animaatio ja kunnon äänie-  
fektit tuskin olisivat tuhonneet tunnelmaa.  
Hiirenkäytönkin implemointi on jäänyt kes-  
keneräisen tuntuiseksi, mutta näppäimis-  
töön ei silti tarvitse koskea. Vuorot jakaantu-  
vat liikkumis- ja tulitusvaiheisiin, eikä mitään  
erityisoptioita löydy. Sopiipa Firezone aina-  
kin aloittelevalle strategistille.

Plussaa Firezonessa on kuitenkin kaksin-



peluumahdollisuus ja etenkin mahdollisuus  
rakentaa omia kampanjoita valmiiksi tehty-  
jen lisäksi mukana tulevalla siedettävän

käyttäjystävällisellä Gamegen-ohjelmalla.  
Tämähan aina pidentää pelin elinikää.

Firezone on ihan tutustumisen arvoinen  
peli, mutta valitettavasti siitä jää jotenkin ka-  
sibittinen maku. Toivottavasti SSL:n kaltaiset  
strategiakuninkaat kääntävät katseensa  
myös ST-Amigan puoleen.

Testattu:	ST, Amiga
Vaikeus:	helppo
Pelikaika:	0.5—2 tuntia
Grafiikka:	6
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	8
Realismi:	ratkenee aikoinaan
Yleisarvosana:	*** Nnirvi

## Toimintaseikkailu

Imageworks

C-64, Spe, Ams

# Fox Fights Back

Ei ole ketunkaan elämä kanoilla tanssimis-  
ta. Kun rouva Kettu haluaa ruokaa, sitä hae-  
taan vaikka metsässä vaanii aseistettuja  
mäyriä ja pähkinäkranaatteja paiskovia KO-  
Pin sponsoroimia oravaisia, muiden hultat-  
tomien, mutta karvaisten tappajien lisäksi.

Mr. Fox omistaa pikku pistoolin, jolla jah-  
taajia voi harventaa. Raskaampaa aseistusta  
on metsä täynnä. Kun ketun kunto alkaa  
pettää, voi Fox vetäytyä maan alle ketunko-  
loihin ja heittää huuleensa vaikka mauk-  
kaan jänisjoukkueen. Tällä saadaan ketun  
kunnan kertova lerppuva kieli lerppumaan  
vähemmän. Tarkoitus pelissä on kerätä kol-  
me ruokaesineitä ja viedä ne kotikoloon



rouva Foxille. Näin tämä peli vahvistaa su-  
kupuolirooleja: vaimo tekee kotona ruokaa,  
jota mies pyssy kädessä hankkii.

Fox kompastuu pariin seikkaan: ensin-

kin se on grafiikkaa lukuunottamatta aivan  
tuikittavallinen räiskimispele ja toiseksi se ei  
edes ole kovin pelattava. Kettu on näet villi  
olento, jonka vapaa sielu ei aina halua ottaa  
onkeensa joystickin antamia vihjeitä. Grafiik-  
ka ja animaatio sinänsä ovat varsin hyviä,  
äänien jäävät tavanomaiselle tasolle.

Fox Fetches Food on shoot'em-up ketun  
vaatteissa, ja uusi keskinkertainen lisäys am-  
pumapeliin valtavaan kasaan. Denton De-  
sign ei ole pystynyt kehittämään hyvästä  
ideasta hyvää peliä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	* * Nnirvi

## Ampumapeli

Electronic Arts

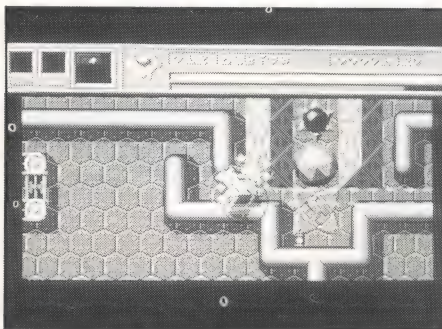
Amiga, C-64 (tulossa ST)

# Fusion

Amigalle ilmestyy sen verran vähän varsinai-  
sia Amiga-pelejä, että odotukset pysyvät ai-  
na korkealla. Nyt EOA lisää tähän lyhyeen  
listaan uuden nimen.

Fusion yhdistää aivot ja ammuskelun.  
Tarkoitus on pelastaa maailma kokoamalla  
pommei muukalaismaailman eri tasoilta löy-  
tyvistä osasista. Pääsyn niiden luo estävät  
portit, jotka saa aukaistua sieltä täältä löy-  
tyvistä kuvio- ja värikoodatuista kytkimistä.  
Siellä täällä on myös ikoneja, jotka ylittämäl-  
lä saa standardibonusia, kuten tulivoimaa  
tai kenttäenergiaa.

Pelaajan alus koostuu kahdesta palasta.  
Hidas maamöyriä on näistä se, jolla vivut  
aktivoidaan. Vähän nopeampi emoalus  
mahdollistaa kiitämisen maan yläpuolella.  
Tulivoimaa on juuri sen verran, että aluksia



voidaan periaatteessa sanoa puolustuskykyi-  
siksi.

Grafiikka ainakin on hyvännäköistä, taustat  
etenkin. Peli toimii halfbrite-moodissa eli  
ruudulta pitäisi löytymän 64 väriä. Ehkä sii-  
tä syystä scrollaus sitten nyppiikin varsin pa-  
hasti. Ääniefektit ovat onnettomia, eikä taust-

tamusiikkikaan niin ihmeellinen ole.

Fusionissa on yksi paha ongelma. Se on  
juuri sellainen peli, jota pelatessa alkaa  
miettii järeä autoon valot ja saiko vaimo  
ruokaa. Siis yksinkertaisesti mielenkiinno-  
ton. Enemmän tai vähemmän samantyyppisiä  
pelejä on jo muutenkin liikaa. Omaperäisin-  
tä pelissä on pisteiden ilmoittaminen muu-  
kalaiskirjaimina. Mikä innovaation triumi...

Amiga-ohjelmointien olisi syytä kurkistaa,  
millaisia pelejä ST:lle on alkanut ilmestyä ja  
unohtaa kasibittinen ajattelutapansa. Kyllä  
minä uskon jo että Amigalla saa tehtyä hy-  
vännäköisiä ammuskelupelejä, eiköhän olisi  
aika keksiä jotain muutakin?

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	* * Nnirvi

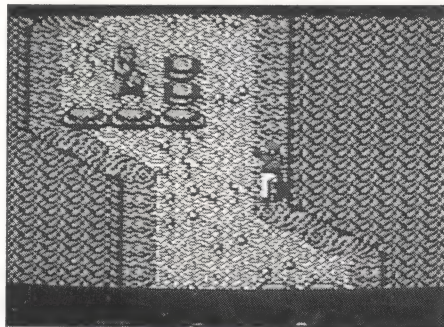




## Guerrilla War

Aavan meren tuolla puolen jossakin on maa, jossa tyranni hirmuinen asustaa. Hän kansaa köyhää piinaa, määräilee, vain pahuden touhuissa hääreilee. Mutta päivänä muutamana kansan keskuudessa kiertää sana: "Sankareita kaksi saapunut on pelastajaksi!" Sortajia pian paikalla on pino keno, mutta Hurraa! Kiireen palkka onkin hengen meno. Sankarit ryntää hienosti näin, pian vihollinen makaa verissä päin. Kun kumpikin löytää singon, saa Kuolema bingon. Kansan tuen avulla voi tyrannin täyttää lyijypavulla.

Guerrilla Wars jatkaa siitä mihin Ikar Warriors jäi. Lisäaseiden löytäminen on tietysti extraa, samoin kuin miesten kyky kää-



tyä ja ampuu sivuilleenkin. Guerrilla Warissa on aivan tarpeeksi omaa, jottei tunnu se vain Ikarin lämmittelyltä. Pari seikkaa jää kuitenkin pikkuisen harmittamaan.

Ensinnäkin grafiikka on uskomattoman huonoa. Tarkempaa grafiikkaa saa tehtyä legopalikoillakin. Luodit lentävät hitaasti ja nykien, eikä scrollaus kehtaa olla tekemättä samaa. Pelattavuutta löytyy yhtä paljon kuin ateisteja Vatikanista, mutta musiikki sentään ei ole hullumpaa.

Imagininen mainetta mustaa pahasti tämä vuoden surkeimman toteutuksen palkinnosta taisteleva Guerrilla Wars-64. Vaikka toimitusjohtajan pojanpoika osaisikin konekielen alkeet ei tulosta saisi täysihintaisena tarjota. Se on halpahintainen tempu.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	5
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	—
	Nnirvi

## Gunshoot

Pitkään hiljaiseloa viettänyt Martech muistaa meitä uudella pelillä. Kannen perusteella uutukainen näkyy sijoittuvan todellisuudessa enemmän tai vähemmän villiin länteen. Sisäkannen ohjeet eivät tunnu suhtautuvan peliin kovinkaan tosissaan, niistä löytyy esim. maininta "sinulla on kolme elämää, realistista eikö totta?" ja muuta etäisesti huvittavaa.

Pelin ladanneelle henkilölle annetaan tehtäväksi puhdistaa kaupunki likaisista roistoista, mutta todistaakseen taitonsa hänen täytyy ensin tiputella säilyketölkkejä kaktusten nenistä aikarajoituksen suomissa puitteissa. Mikä sitten saa tehtävän antaneet henkilöt uskomaan, että heppu joka lähes konepistoolia vastaavalla tulivoimalla saa muutamaan tölkkiin reijän, pystyy nitistämään karskeja ryöväreitä? Mutta mitä väliä sillä sitten on.



Ensiksikin, grafiikka menettelee. Etualalla keikkuva pikseliläjä on tarinan niin sanottu hyvä mies, eli se jota minä, Petri Teittinen, ohjailen. Martechin kunniaksi täytyy sanoa, että heppu on hyvin animoitu ja reagoi hupaisilla tavoilla, jos hänet jättää pidemmäksi toviksi itsekseen tuumimaan.

Keskemmällä ruutua kieppuu ympyrää tähtäin, jonka avulla pelaaja kohdistaa aseensa. Tähtäin on sangen vaikeakäyttöinen, sillä sen paikallapysymättömyyden luonteen takia lisätynä viiveeseen napinpainalluksesta aseiden laukeamiseen saavat maaliin osumisen enemmänkin onnesta kuin taidosta riippuvaiseksi. Tölkkien pudottelu vielä sujuu kuudestilaukeavien ampuessa 10 laukausta viidessä sekunnissa, mutta kun hemmo kohtaa tarinan niinsanotut pahat miehet on "sankarin" kohtalona emuloida helppoa maalitaulua.

Kaiken tämän takia tai siitä riippumatta, ihan miten vain, Gunshoot on harmitonta, joskin vaikeaa hupia perheen hieman nuoremmille.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	* *
	Petri Teittinen

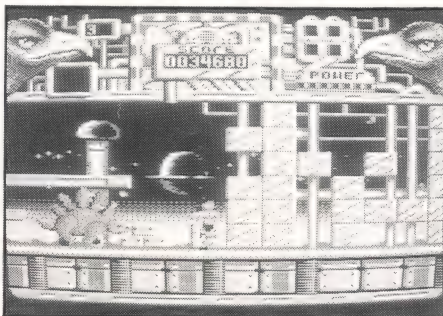
H



## Hawkeye

Thalamus on yksi niitä harvoja yhtiöitä, jonka julkaisut pysyvät tasaisen laadukkaina. Hollantilaisen ohjelmointiryhmän Boys Without Brainsin Hawkeye ei tätä kuvaa himmennä.

Tähtenä on synteettinen elämänmuoto (SLF) Hawkeye, (Alien Life Formeja onkin jo yksi liikaa). Totuttuun tapaan Hawkeyen täy-



tyy pelastaa maailma, tällä kertaa keräämällä joka tasolta neljä pelapelin palaa. Hawkeye juoksee, Hawkeye hyppää, Hawkeye ampuu ja mikäs on ampuessa, kun kiväärinrunkun lisäksi peruskokoonpanoon kuuluu kone- ja laserkiväärin kaveriksi sinkokin. Onneksi, sillä isommat hirviöt eivät jaksakaan edes huvittua kevyemmästä aseistuksesta.

Vaikka Hawkeye onkin yhtä omaperäinen kuin keskimääräinen kunnallisvaalien iskulause, sen pelastaa se vaiva, mikä peliä teh-



täessä on nähty. Jo pelkästään puhuva pää-esittelyyn pelin alussa on varmasti tuhrattu enemmän aikaa kuin moneen standardipeiliin kokonaan.

Hawkeye on graafisten erikoisefektien näyttely. Parallaksiscrolli on todella upeasti tehty ja jokainen sprite on paitsi mestarillisesti määritelty myös erinomaisesti animoitu. Hawkeye tottelee joystickin käskyjä nopeasti ja epäroimättä, minkä ansiosta peliä pelaa mielellään. Positiivista on myös Hawk-

kiksen haluttomuus kuolla heti, kun hipaisee pikkuvihollista. Ja jos syvä uni saa, ei SLF menetä keräämiään bonuksia eikä edes sinkoudu tason alkuun. Niin sitä pitää.

Yksi erittäin ikävä puoli Haukansilmässä kuitenkin oli. Hän juuttui varsin usein paikoilleen ja kieltäytyi liikkumasta enää millikään. Nähtävästi hänellä on jotain ikivanhoja kuusnelosia vastaan. Bugi on pelissä niin yleinen, ettei uusimmissa kuusnepoissa VOI olla samaa ongelmaa.

Hawkeye edustaa lajityyppinsä huippuluokkaa. Mitään uutta se ei tietokonepeliuniversumiin tuo, mutta toimiipahan kuitenkin esimerkkinä oivasta ohjelmoinnista.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
Nnirvi

## Ampumapeli

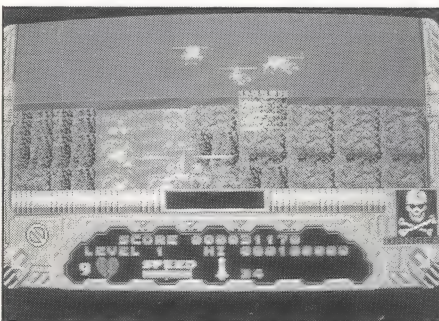
Martech

C-64, ST, Amiga

# Hellfire Attack

On pikemminkin sääntö kuin poikkeus, että kun suuremman luokan kolikkopelikkäänöksen ilmoitetaan ilmestyvän markkinoille, kloonit ehtivät ensin. Esimerkkeinä mainittakoon vaikka Druid/Gauntlet, P.O.W./Operation Wolf, Rambo/Commando ja nyt Hellfire, joka aikoo kupata niin Afterburneria kuin Thunderbladeakin.

Hellfire Attackissa lennetään kohti horisonttia helikopterilla ja ammutaan kaikkea vastaantulevaa, mikä ei liene yllätys kenellekään. Kopterissa on jatkuvasti ampuvat tykit lähivihollisia varten ja 40 Hellfire-ohjusta vielä bonuksena. Ohjukset täytyy ensin lukita maaliin liikuttamalla tähtäin sen päältä. Si-



nä kaikki.

Kuusnelosversion pilaa aika tehokkaasti muutama seikka. Ensinnäkin viholliskoneet näyttävät usein nousevan suoraan metsästä

ja hukkuvat tehokkaasti maastoon. Vielä enemmän haittaa vihollisohjusten lähes totaalin naamioituminen taustagrafiikkaan.

Eikä ST-Amiga-versiokaan pärjää sen paremmin. Kopteri liikkuu niin hitaasti, että tekisi mieli mennä työntämään, eikä grafiikka ole tarpeeksi vaikuttavaa pelastamaan peliä. Tällaiselta peliltä vaaditaan raivokkuutta, ei varovaista hissuttelua.

Minäpoika tiputan Hellfire Attackin juuri sinne minne nimikin antaa ymmärtää. Niin varmasti moni muukin.

**Testattu:** C-64, ST, Amiga  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*\*  
Nnirvi



## Urheilupeli

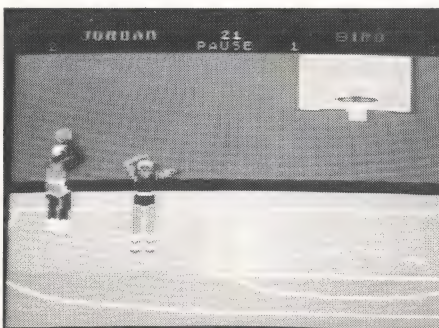
Electronic Arts

C-64, PC

# Jordan vs Bird One On One

Vanhasta peruskoripallopelistä One-On-Onesta on nyt sitten tehty kakkososa. One-On-Onehan oli suuri ihmetys joskus takavuosina. Katsotaanpa mitä EOA:n uusi versio meille tarjoaa.

Pienen latauksen jälkeen ruutuun tulee tyylikäs kuva ja korviini kajahtaa mahtava soundi. Aivan oikein: Rob Hubbardhan se siellä rapakon takana on taas saanut jotain aikaiseksi. Kädet täristen painan fireä ja seuraavaksi silmiäni eteen ilmestyy pelin päävalikko. Valittavaa riittää ihan pulmaksi asti: kahdeksan eri pelivaihtoehtoa ja kaksitoista muutettavaa optiota. Peliä voi pelata yksin tai kaverin kanssa, tai katsella kun kone pe-



laa itseään vastaan. Pelin pituuden voi säätää, samoin kun tietokoneen taidot. Muuteltavaa riittää.

Pelivaihtoehdot voisi jakaa kolmeen ryhmään: 1 on 1, Slam Dunk ja 3-Point. Näistä voi sitten valita erilaisia variaatioita. 1 on 1-pelissä Jordan ja Bird yrittävät vuoronperään saada koreja toisen puolustautessa.

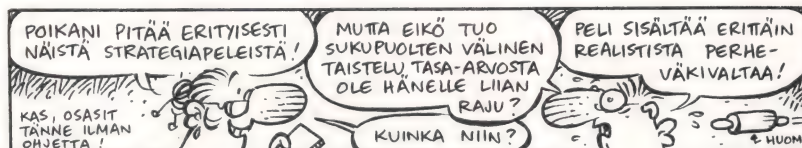
Slam dunk taas on freestyle-diggareille ihannevaihtoehto: pelaaja yrittää donkata pallon koriin mahdollisimman monimutkaisesti. 3-Pointissa yritetään saada mahdollisimman nopeasti mahdollisimman monta palloa koriin mahdollisimman kaukaa.

Kaikki pelit ovat huolella tehtyjä ja mielenkiintoisia. Grafiikka on ihan kelvollista eurooppalaiseenkin makuun ja pelattavuus on loistava. Mielenkiinto pelaamiseen säilyy varmasti vuosia, sillä mikään ei ole hausکمپا kuin yrittää hakata kaverinsa kaksinpelissä. Ja jos pidätte hyvästä musiikista, ostakaa J vs B One On One. Hubbard saa jälleen kerran Sidistä irti kaiken minkä siitä voi saada!

**Grafiikka:** 8  
**Musiikki:** 10  
**Tehosteet:** 8  
**Pelattavuus:** 9  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
Jori Olkkonen







## Toimintaseikkailu

System-3

C-64, Ams, Spe

## Last Ninja II

Viime vuonna The Last Ninja tuli ja Last Ninja myös meni, lähinnä kaupaksi. Lypsävää legenda on turha tappaa, joten kakko-sosa oli luonnollinen siirto.

Mahtava magia tempaa viimo ninjan mukaansa ja kuljettaa hänet 80-luvun New Yorkiin ottamaan viimeisen kerran mittaa pahasta sotalordista tässä ongelmien ja taistelun maustamassa orientaalisessa seikkailussa. Niin punkkarit kuin poliisit monien muiden lisäksi maistavat katanan terää kun Ar-makuni taistelee tiensä läpi Central Parkin, Manhattanin, viemäriverkoston, oopiumitehtaan, toimistorakennuksen, ja vihdoin viimein ilkeän shogunin piilopaikassa alkaa



tiukka rytäkkä.

Jo ykkösosan grafiikka oli erinomaista, ja kakkosessa on tasoa tiristetty vielä vähän ylöspäin. Eikä grafiikka pelkästään näytä hy-

vältä, se myös näyttää elävältä. Musiikki sopii peliin erinomaisesti ja ninja liikkuu ihan mukavasti sinne minne pitääkin. Edelleenkin vaan on vaikea keksiä mikä pikselimöykky on kerättävä tavara, ja jos keksiinkin vaatii poimiminen tarkkaa ninja-asemointia.

Suurin valittamisen aihe tässä mainiossa pelissä on Suomeen tuotavasta pakkauksesta puuttuvat ninjanaamio ja kuminen shuriken. Muuten Last Ninja II onkin osapuilleen paras arcadeadventure minkä kuusneloseensa voi työntää.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****
	Nirvi

## Ampumapeli

Domark

C-64, Amiga, ST, Spe, Ams

## Live and Let Die

Jo kolmannen kerran kajoaa Domarkin käsi James Bondiin, ja uuden puutteessa on esiin kaivettu vanha "Elä anna toisten kuulla". Totuttuun tapaan pelin ja elokuvan yhteneväisyydet ovat lähinnä tulkinnanvaraisia.

Jonkinlainen yhtymäkohta elokuvaan on pikaveneellä ajelu. Tarkoitus on yksi kerrallaan tuhota "Mr. Big" Kanangan peiteoperaatiot ympäri maailman. Bondin venho on varustettu rajattomalla määrällä pikkuohjuksia ja kolmella miestenohjuksella.

Kun peliä on jonkin aikaa pelannut hiipi mieleen vahva tunne Deja Vu'sta. Ja toden totta, Live and Let Die on Buggy Boy, jossa rantakirppu on korvattu veneellä ja lisätty soppaan Roadblasteria. Pikaveneellä voi hyppiä yli tukkien, on tunneleita ja kurveissa on ramppi, jota pitkin veneen voi liu'uttaa



esteiden ohi. Eroina on lähinnä aikarajan puute ja reittikartan puuttuminen.

Polttoaine vähenee tasaista tahtia, kuoleman ottaessa tankista kunnon hörpyn, ja peli loppuu siinä missä polttoainekin. Onneksi sitä saa kerättyä matkan varrelta. Sa-

laisen huonepalvelun helikopteri tiputtaa silloin tällöin uusia ohjuksia ja muita aseita. Pelissä on kolme harjoitustehtävää ja ensimmäinen aito tehtävä New Orleansissa. Oudosti kyllä pelasini sitä kauan, kauan ilman että taso loppui. Lieneekö tarkoituskaan?

Ihan hyvä kolmiulotteinen grafiikka liikkuu notkeasti, 16-bittisissä jopa liiankin notkeasti. Kun olin jonkin aikaa pelaillut, huomasin jotain kohtalaisen yllättävää: Live and Let Die ei ole mikään heikko peli, varsinkin 16-bittinen versio. Bondin kanssa ei luonnollisesti ole muuta yhteistä kun nimi. Samapa tuo.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Nirvi

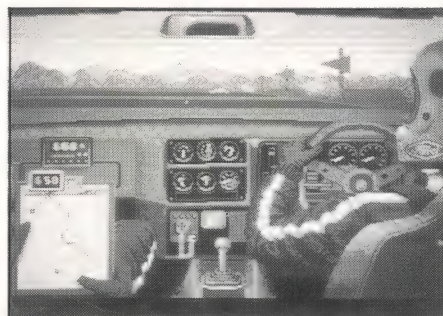
## Urheilupeli

Mandarin

Amiga, ST

## Lombard RAC Rally

Tiukka mutka vasempaan ja sataa oikeaan on tunnelman nimi Mandarin Softwaren rallisimulaatiossa. Kyseessä on ihka oikea Englannin RAC-ralli kaikkine pikataipaleineen. Pelaaja istuu turvassa Ford Cosworthin takapenkillä ja yrittää ohjata sitä parhaan kykynsä mukaan vaikka etupenkin rallikuski peittääkin osan näkymästä. Kartanlu-



kijan nuotit ovat katsekontaktin päässä ja matkan edistymisen näkyv reittikartalla etenevänä sinisenä viivana.

Ajotekniikka noudattaa tuttua tikun renkutusta ja vaihteiden keppittämistä. Peli on vaikea, suositusaikojen lyöminen pikataipaleella edellyttää täysillä paahdamista ja kartta tuntuu pitävän kutinsa siinä missä kuvaukset Loch Nessin hirviöstäkin. Ainoa tapa selvittää kunnialla eri reiteistä on ajaa niitä kunnes ne osaa ulkoa.

Itse ralliin osallistumisen edellytyksenä on kaikkien viiden etapin selvittäminen ja ainakin yksi kolmen parhaan joukkoon sijoitus. Siinä saakin tehdä tovin töitä hikipäissä,



kun yrittää selvittää ehjänä maaliin. Tien kulua voi usein vain arvailla, joten auton kanssa tulee vietettyä aikaa pellon puolella kuin maanviljelijä ikään. Puut ja muut isommat esteet katkaisevat matkanteon hetkeksi ja tuulilasi sanoo vienosti "kilin".

Lombard Rallye muistuttaa ajotuntumaltaan kuuluisaa Test Driveä, mutta rallisimulaatio on monipuolisempi ja kulutusta kestä-

vämpi tuote. Vuoristo-osuuksia lukuunottamatta reitit tuntuvat äkkiseltään liian vaikeilta. Pelin demo-moodi räpsähtää kovin herkästi päälle ja siitä ei poistuta ainakaan Amiga-versiossa kuin buuttaamalla kone uudestaan.

Lombard Rallye puolustaa paikkaansa autopelifanaatikon arkistoissa, mutta helpoa huvia etsivät alkoot vaivautuko. Turbo

Trax on edelleen vuoden paras kilpa-ajosimulaattori.

<b>Grafiikka:</b>	7
<b>Äänet:</b>	6
<b>Pelijaistus:</b>	8
<b>Pelattavuus:</b>	6
<b>Yleisarvosana:</b>	***

Markku Alanen



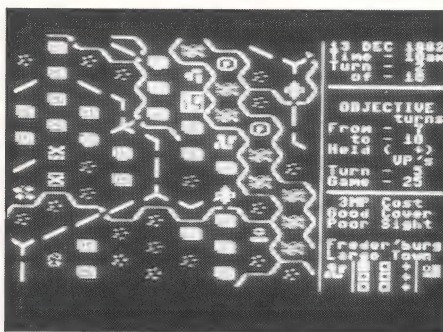
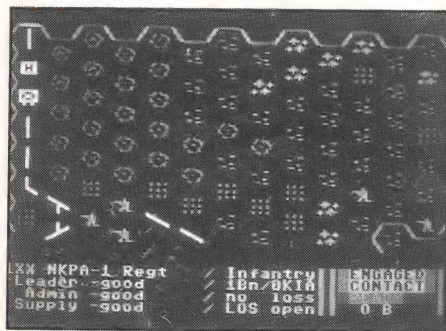
## Strategiapeli

SSG

C-64, Apple II

### MacArthur's War

### The American Civil War Part II



Lentääkö SSI:n veri kun SSG tulee taistelukentälle? Kamppailu SSI vastaan SSG jatkuu australialaisen SSG:n uusimpien tuotosten myötä. Mutta nämäpä eivät pärjääkään kentällä kovin mainiosti: parempiakin pelejä on.

MacArthur's War sijoittuu Korean sotaan 1950–1951 ja sisältää tästä sodasta yhdeksän ratkaisutaistelua. SSG:n tuttuun tapaan pelin ohjeet eivät ole kovin ihastuttavat: esimerkkipeli, jossa opastetaan miten pelata ensimmäinen kierros läpi, ja tämän jälkeen roppakaupalla menuselvityksiä. Parasta ohjeissa ovat mielenkiintoiset selvitykset kunkin skenaarion taustasta sekä siitä, miten historiallisesti kaikki tapahtui.

Pelattuani aikani jotain tuntui jäävän puuttumaan, mutta en kyennyt paikallistamaan mitä se oli. Minun tarpeitani ei MacArthur's War kykene täyttämään, vaikka en sitä huonoksikaan peliksi voi väittää.

The American Civil War on muissa suhteissa identtinen MacArthur's Warin kanssa, paitsi että se tapahtuu USA:n sisällissodan aikana. Menuja on hieman muuteltu, kartat ovat erilaiset ja mukana ei luonnollisesti ole ilmatukea tai panssareita.

SSG käyttää joka pelissään samankaltaista menusysteemiä, joten vanhat konkarit kahlaavat pelin syvyyksiin ilman vaikeuksia. Ensikertalaiselle SSG:n pelisysteemi saattaa olla hämäävä: kaikki käskyt annetaan erilai-

sista menuista eikä yksikköjä liikutella yksikkökohtaisesti heksaruutu kerrallaan vaan niille annetaan tietty tavoite jonne pyrkiä. Järjestelmä tietysti nopeuttaa ja helpottaa peliä huomattavasti, mutta oman otteen tunteminen pelissä on jäänyt pois.

SSG-peleissä on silti oma viehätysensä ja monipuolisuuttakin on rutkasti. Totutusti mukana ovat niin Warplan kuin Warplantkin, käskyt eivät rajoitu pelkkään liikkumiseen ja hyökkäämiseen, yksiköitäkin on usean tyyppisiä, mutta Sitä Jotakin ei vain ilmaantunut minun pelatessani. Nautin suunnattomasti enemmän SSI:n Shilohin, Rebel Charge at Chickamauga ja muiden saman yhtiön sisällissota-aiheisten pelien peluusta. Niissä on omaa sisä(II)istä syvyyttään, joka näistä molemmista peleistä puuttuu.

SSG-fanien ei tarvitse tulla huitomaan kurkkuaan atraimilla, sillä vihannesrukka on täysin syytön. Niin MacArthur kuin TACW:kin ovat hyviä pelejä, ne eivät vain ole oman makuni mukaisia. Odottakaamme kunnes Interstelin Empire ilmaantuu kuusnelkulle, silloin riemu repeää. Olen viettänyt aikaani Amigani edessä yli 150 tuntia pelaten kyseistä peliä, joten peli on taatusti odottamisen arvoinen C-64:n omistajille.

	<b>MacArthur</b>	<b>TACW</b>
<b>Grafiikka:</b>	6	6
<b>Pelattavuus:</b>	8	8
<b>Kiinnostavuus:</b>	7	8
<b>Ohjeet:</b>	8	8
<b>Kokonaisuutena:</b>	***	***
<b>Testattu:</b>	C-64	
<b>Pelien pituus:</b>	1h —	

Jukka O. Kauppinen

## Ampumapeli

Loricels

Amiga, ST

### Mach-3

Gallialaisilla on tapana tehdä asiat hiukka hervottomasti rankalaisittain. Mach-3 on heidän näkemyksensä lentosimulaattorille olennaisista asioista. Tärkein tietysti ensin eli latauskuvassa cicciolinamaisesti vaikstelevä amatsooni motivoi lentäjäsankaria an-

tamaan kaikkensa pelin koitoksessa. Kun neitsyikäiselle on vielä suotu seksikkäin ääni, mitä Amigan puhesyntikasta on milloinkaan maaniltu esiin, niin galli tuskin valittaisi vaikka itse peli olisi Space Nirvaders-klooni.

Asioiden esteettisestä puolesta vähemmän kiinnostuneille kerrottakoon lohdutukseksi, että Mach-3 on varsin tuikkatempoinen ampumapeli. Pelaaja istuu niin maan

vietävästi vipeltävän rynnäkkökoneen ohjaimissa ja tulittaa vekkulisti kaikkea vastaan viuhuvaa. Näkövinkkeli on piristävän poikkeuksellisesti koneen takaa siten, että ilma-alus näkyy kokonaisuudessaan kuvaruudulla.

Aluksen käsittely ei edellytä lipsumattoman liipasinsormen lisäksi muuta kuin ilotikun heiluttamista päällmansuuntiin. Ainoa



vaikeus on siinä, että koneen nokka painuu alas, kun tikkua vetää itseensä päin. Tiukan aikaa tullen satojen lentotuntien ehdollistamat selkärangan lihakset pyrkivät itsepäisesti noudattamaan ikimuistoista, edelliselle käänteistä logiikkaa.

Tykitettävissä löytyy sekä maassa muu-ruavia että ilmassa operoivia korkean teknologian tuotteita. Bonuksena pääsee räiskimään pimeässä leijuvia irtopäitä. Grafiikka on keskinkertaista parempaa ja taistelun äänet turruttavan tuttuja. Mutta lopussa kiitos



seisoo! Kun olet vetäissyt viimeisen kerran ohjaimesta koneen nousuun ja törmännyt maanulolaisiin (on se niin väärin), korvaasi kuiskataan kutkuttavasti Game Over ja kaikki on taas annettu anteeksi.

<b>Testattu:</b>	<b>Amiga</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>8</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Kuiskaukset:</b>	<b>10</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>8</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>***</b>
	<b>Markku Alanen</b>

## Roolipeli

Electronic Arts

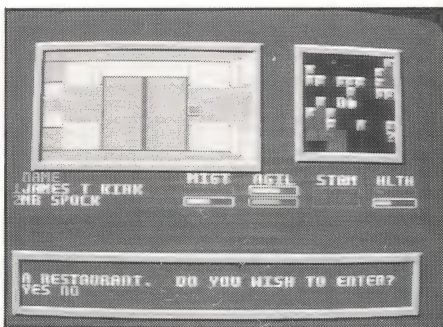
C-64

# Mars Saga

Kun helvetti on täynnä kuolleet kävelevät maan päällä...ups, kun Maan vankilat ovat täynnä vangit kävelevät Marsin päällä. Näin asutettiin Australia ja näin tullaan asuttamaan Electronic Artsin mukaan myös Mars.

Mars Saga on roolipeli, joka vaihteeksi si-joittuu tulevaisuuteen. Pelaajan alus teki pakkolaskun Marsiin, murskaantui ja rahat ovat loppu. Kotiin on niin ikävä, että hänen on pakko hyväksyä tarjottu tehtävä ja tutkia miksi yhteydet Prosceniumiin, Marsin suurimpaan kaupunkiin ovat katkenneet. Matkalla pelaaja tutustuu viehättäviin marsilaisiin elämänmuotoihin, ehkä lähemmin kuin haluaisikaan. Joka tapauksessa tehtävän suorittaminen on ainoa tie pois tältä kurjalta planeetalta.

Mars Sagan takaa löytyy vanha tuttu Westwood Associates. Saga ei vaihteeksi olekaan Ultima-kopio eikä edes Bard's-kopio, vaan miellyttävä järjestelmä, joka näyt-



tää ympäristön paitsi kolmiulotteisena niin myös kätevästä karttana. Lisäksi Mars Saga on muutenkin harvinaisen pelattava. Näp-päimistöön ei tarvitse koskea ja suurin osa pelistä on koko ajan muistissa, joten levysa-pyörii harvinaisen harvaksen.

Pelaaja aloittaa pelin yksin, mutta voi vär-vätä lisää porukkaa pelin edistessä. Jokai-nen hahmo voi oppia taitoja 21 eri taidon

ryhmästä. Taitoa löytyy aina erilaisten aseiden käytöstä hakkerointiin. Onpa Mars Sassa oma boxikin. Pelaajien arvot näkyvät numeroiden asemasta pylväinä.

Taisteluosuus on erittäin mielenkiintoi-nen. Sen voi jättää kokonaan tietokoneen huoleksi tai tapella itse. Taktisessa taistelusa hahmoille annetaan kommentojo, jota he yrittävät parhaansa mukaan toteuttaa. Taistelijat on kuvattu ylhäältä ja animoitu. Suoraan sanoen Mars Sagan taistelumeka-nismi on yksi parhaita kohtaamistani.

Mars Saga on todella erinomainen rooli-peli, joka ei hukuta pelaajaa mittavaan op-tioröykkiöön, mutta on siitä huolimatta tar-peeksi monipuolinen, ettei puuduttava sa-mankaltaisuus ala rasittaa. Sopii myös aloit-televälle roolipelaajalle.

<b>Testattu:</b>	<b>C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>9</b>
<b>Pelattavuus:</b>	<b>9</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>9</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>***</b>
	<b>Nnirvi</b>

## Ampumapeli

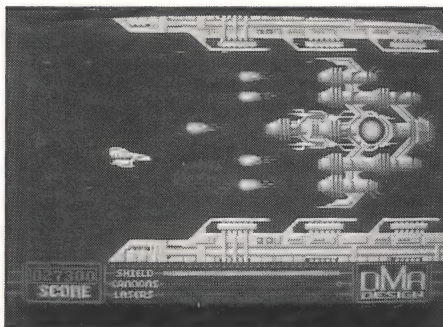
Psyclapse

Amiga, ST, C-64

# Menace

Psyclapse, joka on itse asiassa vanha tut-tumme Psygnosis, putkauttaa muutaman kuukauden raskaanaolon jälkeen markki-noille terveen tuhoamispelin, jota voitaisiin kuitenkin kutsua ei-toivotuksi lapseksi. Vaik-ka päällisin puolin pelissä ei ole liiemmin moittimisen varaa, sen teema potkaisee al-kuinnostuksen nopeasti mäkeen.

Menace on tuike tavallinen räiskimispeli, jolle voitaisiin omaperäisyydestä antaa pyö-reä nolla. Mutta koska se on shoot'em-up, niin sellaisena se täytyy myös arvostella. Eli: pelaajan tehtävänä on lennellä Draconian kuuden puolustusjärjestelmän läpi aiheut-taen samalla mahdollisimman paljon tuhoa ja hävitystä, että perässä tulevat varsinaiset



hyökkäysjoukot eivät enää kohtaisi vastarin-taa. Vallalla olevan kaavan mukaan matkan varrella voi keräillä lisäaseistusta ja muuta

kivaa.

Psygnosisksen tapaan toteutus on ensi-luokkaista. Musiikki pauhaa mukiinmene-västi ja pelattavuuskin on kohdallaan. Grafi-kasta voi mainita sen verran, että käsikirja väittää pelissä olevan 64 väriä näytössä yht-aikaa. En olisi kyllä huomannut, jollei käsi- kirja olisi sitä kertonut.

Menace on siis aivan kiva peli. Sitä rasit-taa vain teeman tavanomaisuus ja yksitoik-koinen pelitempo. Valitettavasti tällaisia pe-lejä tehdään niin kauan kun niitä ostetaan.

<b>Testattu:</b>	<b>Amiga</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>9</b>
<b>Äänet:</b>	<b>8</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>7</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>**</b>
	<b>Petri Teittinen</b>

## Urheilupeli

Microprose

C-64

# Microprose Soccer

Jijijja kaunis syöttö keskikenttämieheltä kes-kushyökkääjälle, joka etenee voimakkaasti kohti vastustajan rangaistusaluetta. Maali-vahti näkee uhkaavan tilanteen ja syöksyy vastaan pienentäen samalla mahdollista maalintekokulmaa. Mutta juuri ennen kon-

taktia hyökkääjä potkaisee kevyesti pallon alle nostaen sen maalivahdin ulottumatto-miin, kiertää itse hölmistyneen maalivahdin ja suorastaan lapsellisen helposti upottaa nahkakuulan verkon perukoille. Kansa hur-raa ja niin hurraa minäkin, sillä kyse on C-

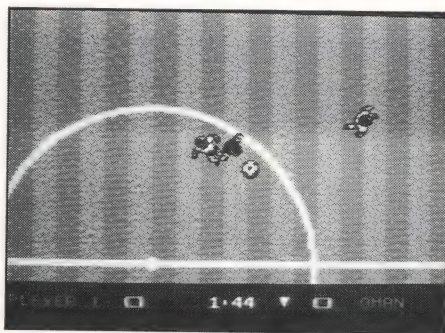


64:n parhaasta futispelistä!

Jalkapallo lieene kaikille tuttu laji. Sen kääntäminen tietokoneelle ei ole maailman vaikein asia, muttei helpointakaan. Sensible Software on onnistunut kerrassaan loistavasti ja ahtanut suunnattoman määrän tava-  
raa C-64:n piskuiseen muistiavaruuteen..

Aivan ensimmäisestä valikosta alkaen pelaajaa nuoleskellaan käyttäjäystävällisyydellä ja valintojen runsaudella. Voit vaikuttaa pelaikaan, pukujen väreihin, kierrepotkujen voimakkuuteen (kyllä, kiperä jenka hämää parhaimmankin maalivahdin), säähän (liukutaklaaminen märällä kentällä tuottaa hupaisia tuloksia) ja moniin muihin asioihin.

Grafiikka hivelee silmämunia ja onpa peliin mahdutettu mahdollisuus valita väri- tai mustavalkoversio, jos käytettävissä ei ole kuin mustavalko-TV. Muista peleistä poiketen on pelialue kuvattu suoraan ylhäältä.



Pikku miinus: pelin tiimellyksessä on joskus vaikea erottaa, kumpi pelaajista on kumpi. Jos kuulostaa sekavalta, sitä se hittovie joskus onkin.

Sensible-tiimin uusi jäsen Martin Galway

ei ole venyttänyt itseään äärimmilleen, itse asiassa musiikin kytkee mieluusti pois päältä. Pelin aikana esiintyvissä efekteissä ei ole valittamista. Pelattavuus kuitenkin ratkaisee, ja sillä alueella MicroSoccer loistaa. Monenlaiset potkut sekä kulkusuunnan mukaan vaihtuvan kontrollisysteemin oppii muuttaman pelin jälkeen auttavasti ja kokemuksen karttuessa nopeasti.

Näillä näkymin MicroSoccerille ei ole vastusta. Lähitulevaisuus näyttäne, onko Emlyn Hughesin International Footballissa ainesta haastajaksi.

<b>Testattu:</b>	<b>C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>9</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>10</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>*****</b>
	<b>Petri Teittinen</b>

## Roolipeli

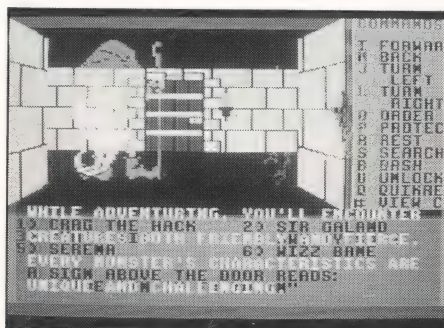
New World Computing/Activision

IBM-PC, C-64

# Might and Magic Book One: Secret of the Inner Sanctum

Roolipelejä työntyy nykyään markkinoille sitä vauhtia, että ihan hirvittää. Onneksi Might and Magic kuuluu sinne parempaan päähän, vaikkei vedäkään vertoja Ultima V:n ja Bard's Tale III:n kaltaisille namipaloille.

Might and Magic sijoittuu klassiseen fantasiamaailmaan, jossa on kaupunkeja, maaseutua ja luolastoja. Kaikki on toteutettu samalla sokkelotekniikalla, joka muistuttaa lähinnä Alternate Realityn kaupunkiosaa. Jo-



pa metsien puut seisovat suorissa riveissä.

Taistelut hoidetaan tekstiruudulla, mutta melko realistisesti. Takana olevat hahmot ovat suhteellisen suojassa ja voivat loihkia tai käyttää esimerkiksi jouta rauhassa. Jos taistelijat kaatuvat, viholliset pääsevät puolustuslinjan läpi. Myös marssijärjestyksen

käyttö luolissa liikuttaessa lisää realismia.

Hahmot eivät kuitenkaan välttämättä kuole, kun he kaatuvat. Outoa sinänsä, sillä yleensä yhden yön uni ei riitä palauttamaan hit pointseja nolasta maksimiin. Hmmm.

Might and Magic vaikuttaakin enemmän juonensa monipuolisuudella kuin teknisellä toteutuksellaan. Hämärät viestit ja muut mysteerit vaativat todella aivotyötä aetakseen. Roolipelifanaatikolle tätä voikin vielä suositella, mutta en minä tätä ainoaksi roolipeliksi huolisi. Parasta koko pelissä on sen pieni mutta kattava ohjekirja, josta moni muu alan yrittäjä voisi ottaa mallia.

<b>Grafiikka:</b>	<b>7</b>
<b>Äänet:</b>	<b>5</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>8</b>
<b>Ohjeet:</b>	<b>10</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>***</b>
	<b>Jyrki J. J. Kasvi</b>

N



## Roolipeli

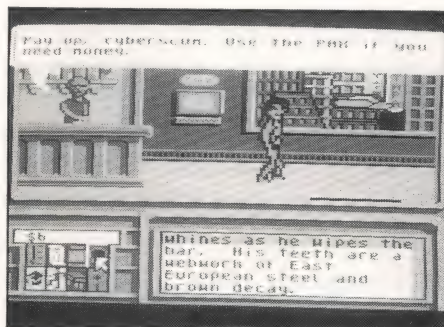
EOA

C-64, Amiga, PC

# Neuromancer

William Gibsonin esikoisteos Neuromancer on noussut kulttikirjaksi sitä mukaa kun se on napannut kaikki mahdolliset palkinnot, joita tieteiskirjalle voidaan myöntää: Hugon, Nebulan ja Philip K. Dickin muistopalkinnon. Nyt siitä on tehty myös tietokonepeli, ja elokuvaa filmataan täyttää päätä. Onneksi edes suomalaiset kirjankustantajat ovat pitäneet päänsä kylmänä eivätkä ole erehtyneet julkaisemaan tätä cyberpunkin perusteosta suomeksi (nirsknarskl, kirskuvat hampaat).

Neuromancer on lisenssipeliksi siitä eri-



koinen, että se ei edes yritä toistaa itse kirjauunta. Tapahtumat vain sijoittuvat Gibsonin luomaan saasteiseen cyberpunk-tulevaisuuteen, jota hallitsevat Hosakan, Maas Biolabsin ja Hitachin kaltaiset megakorporaatiot. Kasvihuoneilmiö jäytää, eikä ihmishenki ole elinten jälleenmyyntiarvoa kalliim-  
pi.

Todellisen maailman lisäksi on olemassa niin kutsuttu cyberavaruus — tietokoneverkko, johon kaikki maailman tietokannat, tietokoneet ja tekoälyt ovat yhteydessä. Myös pieni ihminen pääsee cyberavaruuteen kyt-  
kemällä päätteensä plugin korvansa takana olevaan pistokkeeseen. Tietokannat on kui-



tenkin suojattu asiattomia tunkeutujia vastaan. Cyberavaruudessa käydäänkin jatkuvaa sotaa suojausohjelmien eli jään ja hakkereiden jäänsärkijäohjelmien välillä. Jos ihmisaivot voidaan kytkeä tietokoneeseen, niin myös tietokone voi kytkeytyä ihmisaivoihin...

Neuromancer on King's Quest -tyyppinen roolipeli, jota on terästetty cyberavaruusjaksoilla ja tietokantapalveluilla. Päähahmo on

yksinäinen hakkeri, jonka kaverit alkavat yksi kerrallaan kadota. Vastaus piilee jossakin cyberavaruuden sokkeloissa, mutta kun pääte on pantattu ja käteiskortilla vaivaiset kuusi uutta jeniä, niin ei paljon naurata... Jostakin pitäisi saada lisäkortteja aivoihin, ja kun keuhkotkin on jo myyty, ei kai auta muu kuin antautua Hitahille koekaniiniksi.

Pelinä Neuromancer ei yllä kirjan tasolle, mutta kipeän huumorin ja Gibsonin ystäville

sitä voi silti suositella pienin varauksin (C-64-version neljä levykkeenpuoliskoa ja tahmaisuus).

<b>Testattu:</b>	<b>C-64</b>
<b>Grafixsoftwarez:</b>	<b>9</b>
<b>Muzaksoftwarez:</b>	<b>8</b>
<b>AI-softwarez:</b>	<b>10</b>
<b>Biz:</b>	<b>****</b>
	<b>Jyrki J. J. Kasvi</b>

## Toimintaseikkailu

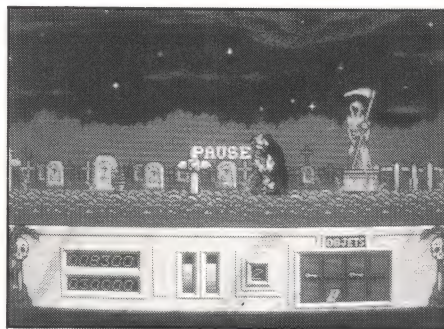
Ubisoft

ST (Amiga, C-64 tulossa)

# Night Hunter

Eivätpä neitsyet ole enää turvassa, sillä kreivi Dracula on noussut haudastaan ilman veren makua suussa. Voi näitä vapaamielisiä rappion aikoja: Draculan hampaisiin ei naisista löydy, vaan uhrit ovat raavaita miehiä. Tähän ei urakka rajoitu, sillä kreivi joutuu keräämään joka kentästä viisi avainta ja kolme käsikirjoitusta, jotta pääsee seuraavaan ja loppujen lopuksi saa kerättyä viisi medallonia, jolloin tasapaino Hyvän ja Pahan välillä horjahtaa jälkimmäisen eduksi. Eli ei mitään hirveän erikoista.

Night Hunter ei ole hassumpi peli köyhähköstä perusideastaan huolimatta, sillä vampyyriperinteitä on kunnioitettu. Dracula osaa muuttua paitsi lepakoksi myös sudeksi (ihmissellaiseksi) ja lisäenergian hankintamuoto on veritankkaus digitaalisten Slurp-äänien säestyksellä. Lerpahaapa tyhjiinimet-



ty uhri vielä hilpeäksi luukasaksi. Turhaa luulla vampyyrinkaan eloa turhan huolettomaksi. Muun muassa jousimiehet, kirvesmiehet, paalukommandot, noidat (?), papit ja itse Van Helsing yrittävät muuttaa elävää kuollutta kuolleeksi kuolleeksi. Kentät kätkevät kavaliala ansoja ja bonusvaikeutena Draculan täytyy löytää lepopaikka ennen aurinnousua.

Toteutus tekee pelin. Laadusta kertoo jo Night Hunterin tunnusmelodian soiva samplattu patkka Bauhausin kappaletta "Bela Lugosi is dead". Näinä tekopirteän pelimusiikin aikoina moinen säväyttää korvaa. Niin kreivi kuin elävätkin olennot on animoitu verevästi, ja erittäin atmosfääriset taustat, äänet ja pikkutouchit antavat pelille pontta. Vertakin näkyy.

Itse asiassa pidän Night Hunterista ihmisen paljon. Syy löytynee mahdollisuudesta pelata pahaa poikaa ihan kunnolla. Sen enempiä jaarittelematta ja muutenkin lyhyttä yötä hukkaamatta taidankin taas raadella talonpojan ja kupata pari pappia. Sen jälkeen erä Night Hunteria maistuu taas.

<b>Testattu:</b>	<b>ST</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>9</b>
<b>Äänet:</b>	<b>9</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>9</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>****</b>
	<b>Kreivi Nicula</b>



## Urheilupeli

Titus

Amiga, ST, PC

# Off Shore Warrior

Titus on vaihtanut ajokkia autosta turbo-tuuppariin, jolla pasifistit purkavat aggressioitaan tulevaisuuden maisemissa. Suurilla järillä järjestetään vuosittain kilpailut, joihin pelaaja ottaa osaa ohjaamalla kokonaisuudessaan takaapäin kuvattua venettä radalla, jota reunustavat karikot ja päälle tunkevat kilpailijat. Veneissä on jokunen raketti, joita voi käyttää itseään parempien ajajien takapäin napsimiseen.

Grafiikka on erinomaista, ei mitenkään häikäisevää, mutta ammattitaidolla tehtyä.



Äänipuolikin pelaa yhteen pelin luonteen kanssa, joten teknisenä suorituksena liiku-

taan hyvän pelin rajoilla. Kokoelmien kartuttajaksi Off Shore Warriirin nostaa Suomen esiintyminen pelissä ja veneilypelien harvalukuisuus. Joskus pienet pärinät pitkin Suomenlahtea piristävät kummasti.

Tosi hyvää moottoriveneilyä ei vain ole näkynyt, joten siinä voisi olla sauma nopealle koodin vääntäjälle. Itseasiassa erilaisista autopeleistä voisi valmistaa veneilyversiot. Kauppa kävis kuin naapurin katiskalla.

<b>Grafiikka:</b>	<b>8</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Pelajatus:</b>	<b>7</b>
<b>Pelattavuus:</b>	<b>7</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>***</b>
	<b>Markku Alanen</b>

## Ampumapeli

Ocean

ST, Amiga, C-64, Spe, Ams, PC

# Operation Wolf

"Mie on Rokan Antti ja hää, hää o Operaatio Sus." Operation Wolf, erittäin suosittu peliautomaatin kotiversio kuului ehdotto-

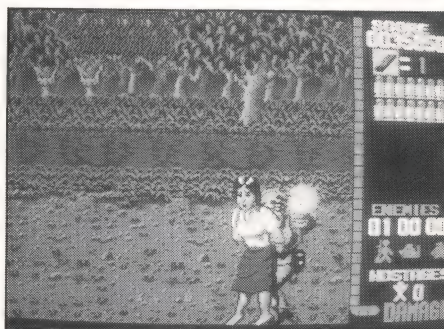
masti joulun -88 odotetuimpiin peleihin.

Operaatio Susi tähtää sotavankien vapautukseen. Ruutu scrollaailee hiljakseen yli eri-



laisten näkymien ja sotilaita, tankkeja sun muita poukkoilee näkyviin. Pelaaja tilittää siimpäänsä luotettavalla M-16-rynnärillään, jossa on ilmeisesti 30 mm sinko piipun alla (terkkuja Tony Montanalle), sillä raketitkin kuuluvat aseistukseen. Viholliset ammuskelevat kohti ruutua, ja vahinkoilmaisain nousee, nousee... Voiko tämä olla voimakaskon loppu?

Atari ST ja Amiga hallitsevat grafiikan siinä määrin, että niiden Susi on imuroitu suoraan kolikkoautomaatista. Versiot ovat muuten identtisiä, mutta Amiga voittaa huomattavasti kauniimmalla scrollillaan ja paremmilla äänillään. Jatkuva ja todella huonosti suunniteltu levyjen vaihtelu tosin rassaa, eivätkä pitkät latausajat, etenkin Amigassa, varsinaisesti riemastuta. Kuitenkin, pelaaminen hiiren kanssa on erinomaisen mukavaa



ja on hyväksyttävä vaihtoehto alkuperäiselle UZille. Todella nautittava jouluhenkinen väkivaltaepos.

Eikä ole kuusnelosversiokaan hassumpi.

Grafiikka on aivan hyväksyttävää, ja ainoa niriemisen aihe pakollisen multiloadin lisäksi on käytännön pakko käyttää joystickia. Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden käyttää NEOSin hiirtä, mutta kenelläpä sellainen on? Peli reagoi joystickin käyttöön helpottamalla peliä, mikä onkin aivan oikein. 16-bitisten tasolle ei luonnollisestikaan kyllä päästää.

Operation Wolf ei nimestään huolimatta ole susi, vaan kuuluu niihin harvinaisiin kohupeleihin, jotka kestävät ennako-odotusten paineet.

<b>Testattu:</b>	C-64, ST, Amiga
<b>Grafiikka:</b>	8(9)
<b>Äänet:</b>	8(9)
<b>Kiinnostavuus:</b>	9
	Nnirvi

## Urheilupeli

U.S. Gold

Amiga, ST

# Out Run

Out Run! Ferrari Testarossan moottorin jyllinä kimpoaa kuumasta asfaltista ja sekoittuu pelkääjänpaikan blondin tukan kahinaan tuimassa ajoviimassa. Keskiviiva vilisee renkaiden alla ja muutenkin on hauskaa.

Erittäin suosittu kolikkopeli Out Run on kotikoneversiona tuttu jo viime vuodelta, jolloin ilmestyivät heikot kasibittikäännökset. Se ei kuitenkaan estänyt niistä tulemasta massiivisia hittejä. Nyt Out Run on saatavissa myös koneissa, joiden teho riittää jo kunnon käännökseen. Eipä ihme että että ST-Amiga-versiot ovatkin kuin eri peli.

Out Runin ST-versio on ollut olemassa jo yli puoli vuotta ja myi valtavasti. Eipä siis ihme että U.S. Gold päätti kuin päätti julkasta myös upouuden ja jopa parannellun Amiga-version. Miksi jättää myyntivoittoa keräämättä?

No mitkä ovat erot kasibittiversioihin verrattuna? Grafiikkahan se ensimmäiseksi silmään pistää ja vihdoin se on kelvollista.



Pitkästä aikaa ei Amiga-versiota ole imuroitu ST:stä, vaan jo ST-versiossa hyvää grafiikkaa on vielä venytetty kohti kolikkopelin tasoa. Kaikella on kuitenkin hintansa: Amigan grafiikka ei liiku läheskään yhtä pehmeästi kuin ST:ssä.

Suurin miinus grafiikassa on animaation puute. Autonrenkaat eivät pyöri, tytön tukka ei liehu ja ympäriajossa ei tyttösen sormi heilu. Kumpikin versio paitsi latautuu hienolla 1541-emulaatiolla, myös pelin aikana la-

tailee ikävästi lisäradanpätkiä, mutta ainakin risteyskset ovat tällä kertaa mukana.

Äänissä Amiga odotetusti loistaa. Erittäin dramaattinen samplattu pätkä toivottaa pelaajan tervetulleeksi Out Runiin, hyvät versiot pelimusiikista raikuvat ja renkaat kirskuvat (tosin pikkuisen aneemisesti) Testarossan kiittäessä kuin punainen nuoli pitkin highwayta. Taustamusiikin saa itse valita ja efektejä riittää. ST-versiossa on vain renkaiden kirsunta, ja musiikki vaihtuu radan vaihtuessa.

Vaikkei 16-bittisten tehoa hyödynnetäkään loppuun saakka Out Run -fanit saavat vihdoinkin vastineen rahoilleen. Kaikista Out Runin versioista on Amigan paras, ST-version paremmasta pelattavuudesta huolimatta, SE versio.

<b>Testattu:</b>	Amiga, ST
<b>Grafiikka:</b>	9
<b>Äänet:</b>	8
<b>Kiinnostavuus:</b>	8
<b>Yleisarvosana:</b>	***
	Nnirvi

## Ampumapeli

Elite

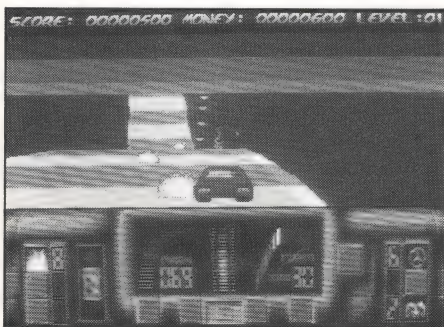
C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

# Overlander

Erich von Dänikenin erään teorian mukaan maapallon ulkopuolinen äly johtaa ihmiskunnan kehitystä ohjelmoimalla uudet ideat etukäteen ihmisen geeneihin. Tästä johtuu että suuret keksinnöt tehdään usein samaan aikaan eri puolella maapalloa. Nähtävästi uudet peli-ideatkin kuuluvat pakettiin, sen verran ripeästi ovat "ajetaan ja ammutaan"-pelit lisääntyneet.

Tosin oikeudessakin on jo todettu, että Overlander oli olemassa käsitteenä jo ennen kuin Road Blastersia oli edes kolikkopelinä. Näin saattaa ollakin, sillä peli poikkeaa edukseen normaaleista RB-klooneista.

Overlander sijoittuu Mad Max -tyyppiseen tulevaisuuteen, jossa vain rankimmat kuskit



uskaltavat kuljettaa tavaraa läpi rossojen kontrolloimien teiden. Laillisesta lastista saa vähemmän hintaa kuin laittomasta, mutta onpa riskikin pienempi. Ajopalkan voi käyt-

tää polttoaineen ja lisäaseiden ostoon. Muuten Overlander muistuttaakin suuresti Roadblastersia, erona huomattavasti toimivampi grafiikka. Tie ei ole mikään suora pätkä, vaan mäkinen, kumpuileva maasto ja pelissä jopa tulee tunne, että auto liikkuu.

Overlanderin pahin vika on formaatin monotoonisuus. Jos idea Outrunin ja ammuskelun yhdistelystä kiinnostaa, hakkaa Overlander kilpailijansa kuin Schwarzenegger kääpiöitä, mutta enämpi monimutkaisesta toiminnasta kiinnostuneet käyttänevät ohituskaistaa.

<b>Testattu:</b>	ST, C-64
<b>Grafiikka:</b>	9
<b>Äänet:</b>	8
<b>Kiinnostavuus:</b>	8
<b>Yleisarvosana:</b>	***
	Nnirvi





## Ampumapeli

Actionware

Amiga

## P.O.W.

Mistähän lienee P.O.W. lyhennys? Prisoner Of War? Poor man's Operation Wolf? Ken tietää, mutta meitä punaverisiä amerikkalaisia ehkä vähän riepoo se tapa, jolla vihollinen kohtelee vangiksi jääneitä poikiamme. Lähetämmepä jonkun noutamaan heidät pois ja tapamme matkan varrella kaikki, etenkin jokaisen joka vinkuu jotain Rambo illista.

Peli koostuu kentistä, jossa miehet, tankit, helikopterit, apinat ja muut viidakon ekosysteemiin olennaisesti kuuluvat oliot juokselevat ja ammuskelevat kohti kuvaruutua. Tällöin pelaajan elinvoimaa symboloiva palkki pienenee kunnes joskus loppuu ja pelaaja kuolee (muttei ihan oikeesti, pelissä vaan). Sopivan ajan hengissä pysymällä voi



sankari valita seuraavan etapin.

Ammuskelu ei ole yksipuolista, vaan pelaaja voi hiiren avulla ja erittäin tyydyttävien ääniefektien säestyksellä rei'ittää kasapäin vihollislihaa, kunhan pitää huolen ettei osu sotavankeihin tai eläimiin. Pisteet siitä laske-

vat. Samalla tekniikalla kerätään ensiapupakkauksia, ammuksia ja raketteja.

P.O.W.issa voi käyttää Actionwaren markkinoimaa valopistooliakin, minkä Lontoossa testasin ja kivaa oli. Ei kuitenkaan niin kivaa että päätyisin myönteiseen ostopäätökseen. Peliä olisi auttanut jos grafiikkaa olisi hiottu huomattavasti enemmän, se vain tekee tehtävänsä muttei pahemmin säväytä.

Kyllähän P.O.W. on ihan pelattava peli, kiitos digitoitujen kuolinhuutojen ja konekiväärin nakutuksen, mutta Operation Wolfin 16-bittiversio näyttää sen verran lupaavalta että lienee syytä maltaa vielä tovi.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	*** Nnirvi

## Taito- ja toimintapeli

Grandslam

Amiga, ST, Spe (tulossa C-64, Ams)

## Pacmania

Vanhoista pelisankareista juuri Pacman on voimallisimmin tekemässä comebackia. Pitkän tauon jälkeen Pac oli pääosassa mukavassa Paclandissa ja nyt palaa askeleen lähemmäksi juuriaan Pacmaniassa.

Pacmania on nykyaikaistettu Pacman-klooniksi. Ideana on edelleen kompata sokkeleita, syödä pillereitä ja väistellä pacdieetillä olevia haamuja. Voi haamuja, jos Pac ehtii napata voimatabun. Silloin syötävästä tulee syöjä, joka nirsona keltaisena pallona kuitenkin jättää silmät lautasen reunalle.

Onhan Pacmaniassa uuttakin. Grafiikka on muutettu kolmiulotteiseksi ja Pac pystyy hyppäämään ahdistelevan haamun yli. Haamutkin ovat nauttineet pullon Artificial Intel-



ligence Vitosta (AIV) ja tarjoavat kovan vastuksen Pacille.

Grafiikka pelissä on erinomaista, mikä ei sinänsä ole ihme, koska se on imuroitu suoraan Namcon kolikkopelistä. Peli täyttää koko kuvaruudun ja ehkä juuri siitä syystä

on poikkeuksellisen hyvän näköinen. Mukaavat melodiat säestävät pillerien syöntiä, joten pikkuhiljaa Amiga näyttää lunastavansa suureellisia lupauksiaan. ST:n sinänsä oiva grafiikka ei samalle asteelle pääse, koska pelialue on ratkaisevasti pienempi. Kuuselosessakin vielä näyttää Pacmania hyvältä.

Pacman on itse asiassa ollut kova idea aikoinaan, sillä tämä yksinkertainen idea puree vielä nykyäänkin. Kuinka kauan se jaksaa viehättää onkin eri asia, joten kannattaa harkita ennen kuin kantaa kauppaan Pacmania.

Testattu:	Amiga, ST, C-64
Grafiikka:	10
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	*** Nicman

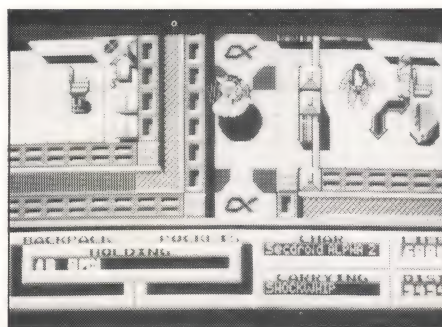
## Toimintaseikkailu

Firebird

Amiga, C-64, ST, Spe, Ams

## Pandora

Avaruuslaiva Pandora rakennettiin 1990-luvulla. Sen miehistö koostui ihmisistä ja droideista. Sen tarkoituksena oli pitää miehistö elossa monivuotisen tutkimuksen ajan. Alusta kontrolloi seitsemännen sukupolven tietokone Pandora, jonka mukaan alus oli saanut nimensä. Pandoran rakentajien tarkoituksena oli tehdä sellainen tietokone, jonka veroista ei olisi eikä tulisi. Jokin meni kuitenkin vikaan ja avaruuslaiva purjehti yhä kauemmaksi, eikä mitään viestejä enää kantautunut maan pinnalle.



Nyt 2100-luvulla tiedemiehet ovat taas voittaneet Pandoran tutkiinsa. Yhä varmem-

min näyttää siltä, että Pandora ei ole enää menossa kauemmaksi maasta, vaan on tulossa kiihtyvällä vauhdilla maata kohti. Häitäntyneet suurvaltajohtajat lähettävät sukulan Pandoraa vastaan ottamaan selvää onko siitä vaaraa maapallolle.

Pelaajan tehtävänä on maapallon edustajana telakoitua Pandoralle ja tutkia tilannetta. Jos jotain hälyttävää on tekeillä, pelaajan on saatava todisteita vihamielisen elämänmuodon olemassaolosta.

Pelin alkaessa maan lähetti seisoa Pandoran telakoitumispisteessä. Vastaanottoupseeri kysyy henkilöpapereita ja kun niitä ei ole, lähetti pamauttaa upseerin hengiltä ja ottaa hänen paperinsa. Henkilöpapereita on



useita erilaisia, ja niillä pääsee aluksen eri osiin.

Pandora on todella iso alus. Siellä on useita henkilöitä sekä robotteja ja droideja, joista osa on jo valmiiksi kuolleita. Pelaaja voi keskustella muiden kanssa, tapella voimensa mukaan ja ottaa kuolleilta henkilöiltä niiden kantamat tavarat. Tavaraita eli todisteita voi viedä yksi kerrallaan sukkulaan. Muiden kanssa voi myös vaihtaa tavaroita, siksi kaikkien kanssa ei kannata ryhtyä tappelemaan. Tappeluun voi käydä paljain nyrkein tai jollakin käsiaseella. Pandorasta löytyy myös tuliaseita, joilla voi tappaa lähes kenet tahansa.

Sukkulaan johtavan oven edessä on voimakenttä. Se aukeaa, kun on kerätty tarpeeksi tavaroita, eli peli on ratkaistu. Pelaa-

jalla ei ole mitään keinoa selvittää kuinka pitkällä hän on. Pelin ratkaisu on kokonaan pelaajan älykkyydestä kiinni, hänen täytyy näet itse päättää mitkä tavarat kelpaavat todisteiksi.

Sykäyksittäin scrollaava pelialue on kuvattu viistosti ylhäältäpäin. Grafiikka on ainakin Amiga-versiossa todella selkeää. Kaikki esi-  
neet näyttävät siltä mitä ovat.

Pandoran ohjelmointia voisi moittia sen verran, että henkilöiden paikanmääritys voisi olla tarkempi. On todella ärsyttävää menettää henkensä voimakenttään, joka on metrin päässä. Muuten ohjelmakoodi on moitteetonta.

Alkumusiikki on on tunnelmaan virittävä ja huolella tehty. Alkuruudun taustalla oleva tähtikenttä on todella upea. Ääniefektit puo-

lestaan ovat varsin tavanomaiset.

Pandora on vaikea peli. Pelialueesta kannattaa tehdä kartta. En suosittelen sitä pienemmille tikunvääntäjille. Myös englanninkielen hallitseminen on melko tärkeää keskusteluiden ymmärtämiseksi. Mutta kerran kun Pandoraan pääsee sisälle, se pitää otteessaan tiukasti, kunnes arvoitus on ratkaistu.

Testattu:	C-64, Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Jori Olkkonen

## Taito- ja toimintapeli

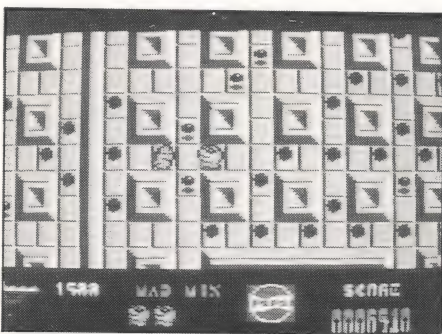
U.S. Gold

C-64, ST, Spe, Ams, MSX

# The Pepsi Challenge Mad Mix Game

Pepsin ja U.S. Goldin kädenpaiskamisen tuloksena on syntynyt vahvasti Michael Pacsoniin nojaava Mad Mix, joka oli virallisena pelinä samaisten yhtiöiden sponsoroimassa Englannin pelimestaruuskilpailussa. Minkämoisen pelin uusi sukupolvi sitten on valinnut?

Pelin sankari on Pepsimies, joka voi pelastaa Pepsikylän kummituksilta syömällä sokkeloiden käytäviltä kaikki pallerot. Pepsiman ei joudu tyytymään vain tähän, vaan hän voi syödä myös erilaisia ikoneita. Yksi muuttaa hänet vihaiseksi Pepsimieheksi, joka voi tuhota kummituksia, mutta silti jat-



kaa palleromässäilyä. Toinen ikoni muuttaa hänet Pepsiksi, joka ei voi kerätä pallerota, mutta voipahan liiskata kaiken liikkuvan. Tietyillä radanpätkillä voi Pepsimies muuttua lentokoneeksi tai tankkiseksi. Siihen ei Pacman koskaan pystynyt.

Sokkeloista löytyy myös salaovia ja pakoliikuntaikoneita peliä piristämään. Pahoja poikia on olemassa kolmea eri tyyppiä, jois-

ta lukuisimpina mellastavat kummitukset. Näiden lisäksi on myös Leppäharmi ja Mr. Vastenmielinen, joiden idiosynkrasiat antavat lisämakua pelisoppaan.

Mitään loisteliasta ei Mad Mixin pepsigrafiikka ole. Sikäli se täyttää kyllä tehtävänsä, että tunnistusvaikeuksia ei esiinny, paitsi joskus samansävyiset palloset on vaikea löytää taustasta. Mad Mix kuitenkin pelaa joustavasti, mikä onkin tärkeintä.

The Pepsi Challenge Mad Mix Game on yksinkertaisesti Pacman-klooni, johon on ripustettu runsaasti extraa. Ja oikeastaan aika onnistunein tuloksin, sillä Mad Mixiä pelaa ihan huvikseen. Missään ei tosin kerrota, juoko Pepsimies itse Pepsiä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	**
	Nipsu Cola — It's a Real Thing!

## Urheilupeli

Electronic Arts

ST, Amiga

# Powerdrome

Juuri kun alkoi näyttää siltä, että rallipeleistä on jo kaikki puserrettu, poistaa Electronic Arts ralliautoista pyörät ja muuttaa radat toisille planeetoille. Tämä on pieni muutos peliformaatissa, mutta suuri askel rallipeleille.

Karkein rajoin Powerdrome on kuin mikä tahansa rallipeli. Pelaaja voi harjoitella radoilla yksin, joutuu ajamaan läpi kvalifikaatiokierroksen ja sitten alkaa kilpailu. Mahdollisia ratoja on kuusi ja muita kilpailijoita neljä. Vaihtelevat sääolot tuottavat hankaluuksia joista normaali-keke ei ole kuullutkaan, kuten ammoniakkimyrskyjä ja muita Suomen kesään erottamattomasti kuuluvia ilmiöitä.

Sitten alkaakin aivotyö. Konettaan voi viritellä aika hillittömästi. Virittämismaastoa tarjoavat polttoainesekoitus, siivekeko, jar-



rut, ohjausherkkyyys ja pisteenä i:n päälle fiterivalinta. Väärä filteri väärentyyppiseesä ilmakehässä voi aiheuttaa kaikkea heikentyneestä tehosta aina koko moottorin kosahuttamiseen. Rallin aikana voi vahinkoja korjaila varikolla hienojen graafisten efektien kera.

Ja kun grafiikkaan päästiin niin ei voi kuin kehua. Kolmiulotteinen rata päivittyy ah niin kauniisti ja nopeasti ettei voi kuin ihailla. Amigasta oli testattavana vain previkaversio, josta ilmeni lähinnä vain normaali nopeusero ST:n hyväksi. Oletettavasti Amigassa lienee kuitenkin jämäkämpi audio-puoli, joka ST-versiossa onkin ainoa miinus. Staattisen grafiikan ihailijat kokenevat tyydytyksen upeasta varikkografiikasta.

Mikään ota tikku ja aja -tyyppinen peli ei Powerdrome ole, mutta tyydytys onkin sitten toista tasoa kun ylittää tietukkeen tason ja alkaa pärjätä kilpakumppaneilleen. Powerdrome on rallipelien eliittiä.

Testattu:	ST (Amiga)
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****
	Nnirvi

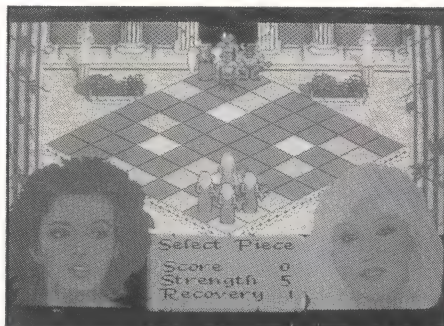


## Powerplay

Powerplay on ikivanha peli, mutta ei tässä muodossa. C-64:n versiohan julkaistiin luoja ties kuinka kauan sitten, mutta Arcana päätti yllättää kaikki Amigistit tekemällä pelistä uuden version nimenomaan Amigalle. Arcanan mukaan he ovat kyllästyneet Amigistien valituksiin siitä, ettei Amigaa käytetä kunnolla, vaan kaikki pelit käännetään suoraan ST:stä.

Mitä tähän uuteen versioon on sitten muutettu? Ympätty mukaan muutama sample ja lisätty värien määrää 16:sta 32:een. Toki grafiikkaakin on muutettu, pelistä löytyy kiitettävä määrä digitoituja kasvoja, jotka ovat luultavasti syöneet ne ylimääräiset 16 väriä.

Powerplay on pohjimmiltaan tietokilpailu 1—4 pelaajalle. Sitä pelataan shakkilaudan tapaisella alueella. Kukin pelaaja valitsee itselleen nelihenken joukkueen, jonka jäl-



keen valitaan mitä nappulaa halutaan liikuttaa. Tietokone esittää kysymyksen, johon oikein vastattuaan pelaaja saa liikuttaa valitsemaansa nappulaa haluamaansa suuntaan. Jos kahden joukkueen nappulat joutuvat samalle ruudulle, seuraa kaksintaistelu. Tietokone esittää jälleen kysymyksiä, joihin vastataan niin nopeasti kuin voidaan. Se kumpi vastaa ensin oikein, saa pisteitä. Hävinnyt

luonnollisesti menettää pisteitä. Se kummallakin ensin loppuvat pisteet, saa tuta jonkin ki- van rangaistuksen, kuten kivettyymisen. Näin sitten edetään, kunnes vain voittaja on enää jäljellä.

Kuulostaa yksinkertaiselta? Ongelmana onkin se, että kysymykset on suunnattu täysin muulle yleisölle kuin suomalaisille. Tietenkin kaikki kysymykset ovat englanniksi, osa kysymyksistä on erittäin vaikeita ja osa sellaisia, mitä suomalaiset eivät oikeastaan edes voi tietää. Näiden syiden takia peliä voikin suositella vain kielitaitoisille pelaajille. Audiopuoli on köyhä, mutta hoitaa hommansa ja videopuoli on viimeistelty huolella, mutta vaikeat englanninkieliset kysymykset eivät innosta.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Petri Teittinen

## Urheilupeli

Electronic Arts

C-64

## Powerplay Hockey USA vs. USSR

Electronic Artsin ohjelmoijapoikaset ovat vieläkin innoissaan vuoden 1980 (!) talviolympialaisista, jolloin USA:n jääkiekkjoukkue voitti olympiakultaa pestyään itänaapurimme punakoneen niukasti. Mikäpä siinä, saahan sana "jääkiekko" minutkin kiekuramakkaran kimppuun ja TV:n ääneen meuhaamaan.

Powerplay on tehty taidolla. Pelaajien kontrollointi on vedetty uusiksi verrattuna tuttuihin ja turvallisiin konsteihin, esim. "kiekkohirmu" joystickin johdon päässä ei ohjaile pelin missään vaiheessa maalivahtia. Lisäksi ilokepin vatkaminen ei vaikuta pelikästään siihen mieheen, joka sattuu olemaan lähinnä kiekkoa, vaan penkkiurheilija ohjailee koko pelin ajan samaa miestä. On



siis täysin mahdollista jäädä keikkumaan ruudun ulkopuolelle odottelemaan puolustajien viskaamaa kiekkoa.

Sääntöihin on kiinnitetty sopivasti huomiota. Kaikki muistanevat klassisen kepinheilutuspelin nimeltä Slap Shot. Sitä onkin mainio verrata Powerplayhyn, sillä väkivaltaa löytyy molemmista ihan mukavasti. Tuoma-

ri viheltää paitsiot, pitkät kiekot ja silloin tällöin myös jäähyt. Tietokonetuomari katselee aika tavalla sormien välistä paitsiota, ei ole mitenkään epätavallista olla paitsiossa metrejä ilman tuomarireaktioita. Jäähyjäkin kone jakelee aika määrin vähäisin, sillä vastustajia voi kamptella nuoleskelemaan jään pintaa aika rauhassa ilman että mitään tapahtuu. Mutta jos vastapelaaja ottaa pulttia, eli hermostuu ja alkaa veistellä kamppitajaa naamariin eli kasvoihin, on jäähy lähellä.

Powerplay Hockeystä ei ole tehty liian monimutkaista, vaan tällaisenaan se on suunnatonta hupia eikä rassaa aivoja liikaa ja sellaisesta minä pidän. Lyhyesti: C-64:n paras jääkiekkopeli, missä viipyy Amigan versio?

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****
	Petri Teittinen

## Muut

Microprose

C-64, PC, ST, Amiga

## President Is Missing

Vuosi on 1996 ja Yhdysvaltojen presidentti on Robert J. Matton. Täytevaalit voivat kuitenkin olla edessä, sillä presidentin ollessa neuvotteluissa Lichtensteinissa terroristit isivät ja kaappasivat Mr. Mattonin lisäksi muidenkin valtioiden johtajat, ikään kuin bonukseksi.

Pelaaja kiskaisee jalkoihinsa erikoistutkijan housut ja leikkii istuvansa tietokoneen ääressä (ei pitäisi vaatia paljoa mielikuvitus-



ta). Koneella pääsee käsiksi kaikkiin tietoihin, jolla syylliset ja presidentin olinpaikka pitäisi selvitä. Päätteellä saa yhteyden myös

agentteihin, jotka tekevät kenttätöön pelaajan puolesta.

Paketin avaamalla alkaa käsittää mihin on itsensä taas sotkenut. Sisältä löytyy ohjekirjojen lisäksi viesti tuntemattomalta lähettäjältä, audiokasetti ja neljä levypuolta täynnä dataa. Puuttuva Presidentti sananmukaisesti hukuttaa pelajan dataan. Koneella voi selata epäiltyjen henkilötietoja, erilaisia virallisia papereita, valokuvia ja tietysti salaisia tiedostoja, joihin pääsy vaatii koodin. Paljastuvia salasanomia varten löytyy koodintulokinta-apuohjelma ja epäiltyjen pidättämisestä varten linja poliiseille. Kasetilta löytyy samomia, uutisia, nauhoituksia, puhelinkeskusteluja sun muuta sun muuta.



Kuusnelosessa toteutus on erinomaista, lukuunottamatta yhtä outoa bugia. Jos haluaa katsoa valokuvaa ja kirjoittaa nimen väärin, koko sekoaa ohjelma. Toinen melko inha juttu on jatkuva levyjen vaihtelu, mutta se lieenee välttämätöntä. ST-Amigassa pelailu käy erittäin mukavasti hiiren kanssa eikä levynvaihto ole ongelma.

President Is Missing on oikea namupala etsiväntyöstä haaveilevalle pelimiehelle ja muille raskaaseen aiivutyöhön ihastuneille. Eteneminen pelissä vaatii erinomaista englannin kielen hallintaa ja valtavasti muistiinpanojen tekemistä, joten listoilla ei presidenttiä varmaan nähdä. Onpa joka tapauksessa vaihteeksi hauska kamppailu infor-

maatiotulvaa vastaan hirviöarmadan asemasta.

**Testattu:** C-64, ST, Amiga  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Nnirvi

## Simulaattori

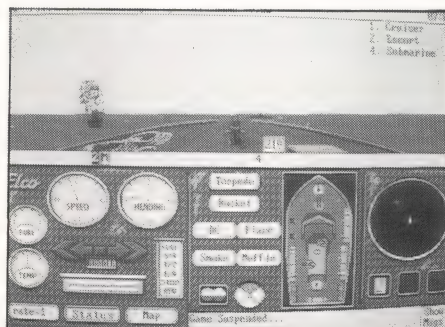
Spectrum Holobyte

PC, Mac

# PT-109 Patrol Boat Simulator

PT-109 oli partiovene, jota toisen maailmansodan aikaan käytettiin pääasiassa valtavan Tyynen Valtameren vartiointitehtävissä. PT-109, kuten nimikin kertoo, simuloi tätä kuuluisaa venettä, jollaisella edesmennyt John F. Kennedykin on palvellut.

Päämäärä pelissä on selviytyä koko toisesta maailmansodasta paitsi hengissä myös kunnialla. Kunniaa kertyy upottamalla mahdollisimman paljon vihollisen aluksia, jonka japanilaiset Zerot, taistelualukset ja miinat pyrkivät estämään, toisinaan onnistuneesti. Sotaan voi valmistautua suorittamalla yksittäisiä partiointimatkoja ja harjoittelu-taisteluita. Pelaaja on valmis kun hän osaa upottaa vihollisen laivasto-osaston päiväsai-kaan ilman että häneen saadaan yhtään osumaa ja tietenkin korkeimmalla vaikeus-



tasolla.

No, todellisuudessa japanilaisilla ei ole pienintäkään mahdollisuutta kun aito suomalainen astuu PT-109:n ohjaimiin. PT-109 tarjoaa pelaajalleen 40 solmun huippunopeuden, neljä torpedoa, tusinan raketteja, valikoiman kevyitä tykkeitä ja syvyyspommeja. Tarvittaessa voi viholliselta piiloutua PT-109:n savugeneraattorin muodostaman savunpilven taakse.

Pelissä on neljä vaikeustasoa, joista riippuu muun muassa kuinka tarkasti japanilaiset ampuvat, kuinka herkästi alus vioittuu ja kuinka helposti Nipponin pojat havaitsevat pelaajan veneen. Vaikeimmalla tasolla vene voi tottumattomalta pelaajalta upota alle minuutissa.

PT-109 on erittäin mukaansatempaava. Eikä ihme, sillä sen tekijä on Spectrum Holobyte, tuttu legendaarisista simulaattoreistaan Gato, Falcon ja Falcon A.T. PT-109 ei ainakaan laadultaan poikkea aiemmista tuotteista, joten voi oikeutetusti sanoa, että PT-109 on paras venesimulaattori kautta aikojen. Eipä silti ole pahemmin kilpailukaan.

**Testattu:** PC  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 7  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Aki Korhonen

R



## Ampumapeli

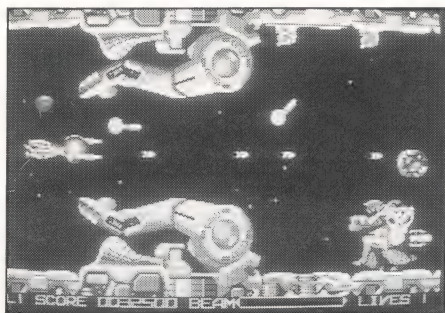
Activision

ST, C-64, Spe, Ams

# R-Type

Activision maksoi kalliin pennin oikeuksistaan kultiklassikkopeliin R-Type, ja olikin vähemmän kuin ilahtunut nähdessään etukäteisversioita U.S. Goldin Katakiksesta. Taistelu irtautui ruudulta ja jatkui verisenä oikeussalissa päättyen vihdoinkin Activisionin voittoon. Katakista ei tullut.

No onko R-Type sitten niin erinomaisen upea että se tarvii juridista turvaa? Bydon imperiumia vedetään turpaan R-9-hävittäjän avulla ja keräillään lisäaseita matkan varrelta. Erikoisuutena on pulssilaseri, jonka voima on sitä suurempi mitä kauemmin jaksaa pitää firenapulaa pohjassa. Ideapuolen köyhyyden pitäisi kompensoitua päällekkäyvä-



upealla grafiikalla ja pelattavuudella. Kieltämättä tuho, jonka täysin varustettu R-9 saa aikaiseksi nappulan painalluksella on kiit-

tävää.

R-Type on pelattava ja Alien-tyyppinen biomekaaninen grafiikka on paikoitellen oikein näyttävääkin. Peli scrollaa ST:ssä pikkuisen nyppien, mutta ei varsinaisesti haittaavasti. Grafiikka noin yleensä ottaen näyttää oudon valjulta, mutta räikeältä. Ikävä kyllä tämäntyyppisiä pelejä on näkynyt jo niin kauan ettei intomittari varsinaisesti värähtele. Keskitasoa parempaa ammuskelua, eipä paljon muuta.

**Testattu:** ST, C-64  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 7  
**Kiinnostavuus:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 N-Type



## Rambo III

Voin kuvitella afgaanisissien riemun, kun he leiritulen ääressä videoilta katselevat miten Sylvester Stallone vajaan parissa tunnissa tappaa enemmän neuvostosotilaita kuin Afganistanissa on koskaan ollutkaan. Se vain todistaa, että aina löytyy joku jota Rambo kiinnostaa. Mumina III on tietysti tullut pelinäkin.

Osiassa yksi tarkoitus on pelastaa eversti Trautman epäinhimillisten kiduttajaneuvostosotilaiden inhoista kynsistä. Kuten edellisessä Rambossa Sly aloittaa nytkin puukolla, mutta löytää lisää aseita matkan varrelta. Muutakin tavaraa löytyy aina miinaharavaa ja infrapunalaseja myöten. Sanomattakin on selvää etteivät ne ole siellä turhaan.

Linnake vyöry ohitse Gauntletiaanisesti hyläten kuitenkin scrollauksen. Trautmanin lisäksi bonuksia irttaa pelastetuista afgaanisista. Kuusnelosessa osion suurin moka



on uskomattoman tyhmit venäläissotilaat, jotka eivät huomaa Ramboa ennen kuin tämä hyppää heidän eteensä ja sanoo: "Amerikka on hylännyt veteraaninsa.", ST:ssä sentään on havaittavissa heikkoja jälkiä älykkyydestä.

Osa kaksi on muuten identtinen ykkösen kanssa, mutta tällä kertaa Rambon tehtävä on virittää linnakeeseen sijoitetut pommit

ja ottaa pitkät ennen kuin neuvostoarmeija muuttaa taivaan suureen kolhoosiin. Lopuksi Rambo rientää helikopterille neuvostotankkiloi, sotilaita ja maamiinohoi, jotka Rambon täytyy tuhota uskollisella tykillään ennen kuin ne koskettavat syvästi hänen tankkia.

Kokonaisuutena Rambo III ei ole hassumpi peli. Kuusnelosessa ääniefektit ovat aika onnettomia eikä grafiikka anna aihetta yletömiin kehuihin, mutta kokonaisuus on kuitenkin plussan puolella. ST-versio on luonnollisesti graafisesti varsin näyttävä. Sprites Stallone sitä paitsi tietää rajansa näyttelijänä paremmin kuin elävä esikuvansa: Se ei edes yritä puhua.

<b>Testattu:</b>	C-64, ST
<b>Grafiikka:</b>	8
<b>Äänet:</b>	7
<b>Kiinnostavuus:</b>	8
<b>Yleisarvosana:</b>	*** Nimbo

## Strategiapeli

SSG

C-64, Amiga, Apple II, Apple IIGS, IBM-PC, MacI

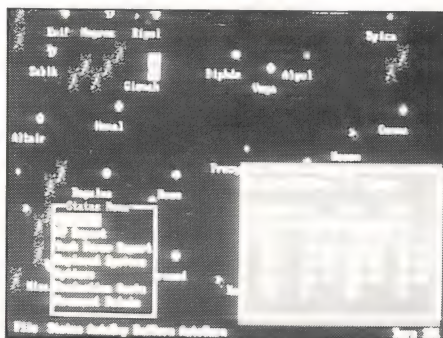
## Reach for the Stars — Third Edition

Reach for the Stars on kyllä yksi hankalimpia arvosteltavia, mitä eteeni on koskaan tullut. Ensinnäkin se on strategiapeliksi hävyttömän yksinkertainen avaruussotasimulaatio. Toiseksi sen säännöissä on monia kohtia, joiden järkevyydestä en ole kovin vakuuttunut, ja kolmanneksi sen pelaamista on lähes mahdotonta lopettaa.

Miten näin yksinkertainen, tyhmä ja graafikaltaan avuton peli voi olla näin mielenkiintoinen?

Pelin ideana on se, että 23x34 heksagonin maailmankaikkeudessa neljä rotua keksii yhtä aikaa keinon liikkua valoa nopeammin. Näistä neljästä jostaista voi pelata joko ihminen tai tietokone.

Rodut voivat rakentaa eri tyyppisiä aluksia ja tukikohtia, muokata planeettojen ilmastoa sopimaan heille paremmin, rakentaa uusia tehtaita näin muutama optio mainitakseni. Ja kun peruspeli alkaa olla hanskassa, voidaan peliä kehittää joko eri tyyppisten luonnonmullistusten tai kehittyneem-



pien sääntöjen avulla.

Pulmana ovat peruspelin jotkut piirteet, jotka häiritsevät realismin tuntua. Ensinnäkin alukset pystyvät liikkumaan niin nopeasti, että tähtien välisillä etäisyyksillä ei ole strategista merkitystä. Lisäksi maailmankaikkeus on aivan liian pieni näin nopeille aluksille.

Peruspelissä myös tietokoneen ohjaamien rotujen harrastama taktiikka alkaa ottaa kupoliin. Ne kun kokoavat yhden julmetun kokaisen laivaston, jota ne sitten siirtävät planeetalta toiselle kunnes kohtaavat toisen rodun siirtokunnan — skadabummm! Ei mitään hajuakaan kunnon tappelusta tai strategiasta. Paras onkin pelata peruspeliä vain niin kauan, että pääsee säännöistä jyvälle, ja siirtyä oitis kehittyneempiin sääntö-

jen käyttöön.

PC-version ohjaus toimii ikkunoineen ja valikoineen harvinaisen sutjakkaasti. Harvoin näkee yhtä hyvin toteutettua käyttöliittymää — eikä se tarvitse tuekseen edes hiirtä(!) Kaikki tiedot ovat nopeasti käsillä sitä mukaa kun niitä tarvitaan. Ehkä osa pelin viehätyksestä piilee juuri tässä. Normaalisti strategiapelin ongelmana on juuri tarvitsemiensa tietojen saamisen hanakaluus. Amiga-versio valitettavasti paitsi latautuu Workbenchin kautta myös toimii Intuitionin läpi. Tämähän tarkoittaa guruilua, hitaasti päivittyvää näyttöä ja muutenkin lepsuhkoa toimintaa. Hiiriohjaus toimii kankeahkosti, mutta toisaalta Amiganomistajathan lienevät jo tottuneet tyttöystävänsä vikoihin.

Reach for the Stars on kelpo peli, ja varsinkin kaverien kesken, tietokoneen pelatesa yhtä tai kahta rotua, se on todella nauttaa. (Minäkin pidän!-NN)

<b>Testattu:</b>	PC, Amiga
<b>Pelikaika:</b>	yli 7 h
<b>Grafiikka:</b>	7
<b>Kiinnostavuus:</b>	9
<b>Pelattavuus:</b>	8
<b>Realismi:</b>	6
<b>Ohjeet:</b>	8
<b>Yleisarvosana:</b>	*** Jyrki J. J. Kasvi

## Simulaattori

MicroProse

C-64

## Red Storm Rising

Bingo! Kaikuluotain saa heikon kontaktin suunnassa 322. Äänijäljistä päätellen neuvostoaluksia, ja (toivottavasti) se saattue, josta USS Enterprise, Seahawk-luokan hyök-

käyssukellusvene lähetettiin napsaisemaan Kiev-luokan lentotukialus. Luotaimet tutkivat saattuetta, kunnes Kiev löytyy. Kurssi muutetaan, jotta kohde saadaan näppärästi yksin ohjusten tielle.

Ilhme ja kumma, kaikki menee torpedoputkeen. Inversiokerros estää neuvostoristeilijöitä havaitsemasta Enterprisea, ennen

kuin Tomahawk häiritsee aaltojen tanssia ja suuntaa kohti tuhoontuomitua alusta. Nyt ei enää tarvitse kuin hipsiä pikkukihlajaa karuun pinta-alusten, helikoptereiden ja muiden sukellusveneidä muodostamasta verkosta.

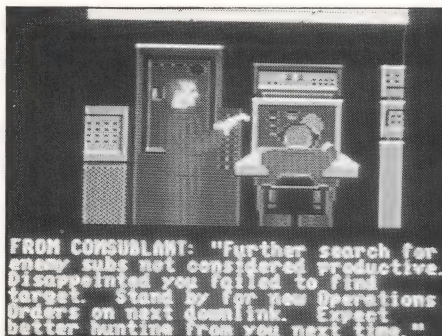
MicroProse on palannut pinnanalaiseen maailmaan, tuloksena jälleen urauurtava



hyökkäyssukellusvenesimulaattori. Silent Servicen veteraanit tulevat yllättämään, kun- ka paljon sukellusvenesota on muuttunut.

Aseita riittää upottamaan vaikka keskiko- koinen sotalaiva. Mk-48-kauko-ohjattujen ro- bottitorpedojen lisäksi löytyy Harpoon-ohjuk- sia ja Tomahawk-risteilyohjuksia. Pinnan ylä- puolella liihottelevat maalit tippuvat kerkeäs- ti Stinger-ohjuksilla. Siitäpä ilo otetaan poh- jia myöten kun vihollisetkin ovat aseistautu- neet samalla tavalla, sillä puolustusjärjestel- mät ovat kaikkea muuta kuin vedenpitäviä. Nykyaikaisen sukellussodan tunnuslause voisi olla "Torpedointi hopeaa, vaikenemi- nen henkinjäämistä", sen verran tärkeää hil- jainen ääniprofiili on.

Oman sukellusveneen voi valita Yhdysval- tojen koko valikoimasta. Simulaattorista löy- tyy harjoitustaisteluja, joissa voi ottaa yhteen erilaisten viholliskonfiguraatioiden kanssa.



Mutta miten RSR liittyy Tom Clancyn kir- jaan? Vastauksen antaa varsinainen pääpeli eli kolmas maailmansota. Pelaaja suorittaa erilaisia tehtäviä, joissa saavutettu menestys vaikuttaa sodan kulkuun. Epäonnistumisen hinta on hirveä: Venäjän karhu valtaa Va- paan Maailman ja pelaaja löytää itsensä Gu-

lagista kaukaa Siperian aroilta.

Tottakai pakkauksessa on pakollinen sa- tasivuinen manuaali, jonka sisältäminen on ainoa tapa selvittää kolmannesta maailman- sodasta hengissä. Normaalia Prose-sapelin- kalistelua on totuttua enemmän, mutta jos se auttaa tekemään näin hyviä simulaatioita niin siitä vaan. Grafiikka on vähän alkeelli- senpuoleista, mutta täyttää tehtävänsä.

Jälleen kerran on MicroProse naittanut realismin pelattavuudelle ja saanut (jälleen kerran) aikaiseksi tietokoneviihteen merkki- paalun. Suositellaan niillekin, joiden mieles- tä Hunt for Red October oli tylsä.

<b>Testattu:</b>	<b>C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>8</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>10</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>*****</b>

**Cmdr Nirvi, USS Enterprise**

## Ampumapeli

Domark

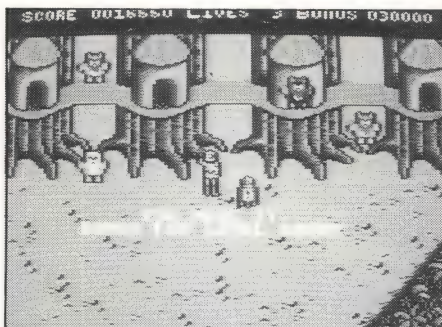
C-64,ST,Amiga,Ams,Spe

# Return of the Jedi

Ja niin on Domarkin Tähtien Sota -trilogia edennyt viimeiseen osaansa eli Return of the Jediin. Kapinallisiin on tuhottava uusi kuolontähti ennen kuin Imperiumi deletoi koko kapinaliiton jättäen jäljelle vain ham- paat ja itkujen kiristysten.

Edeltäjäpelin lailla Jedin paluu koostuu lukuisista osista, jotka liittyvät elokuvaan. Tällä kertaa ei käytetä vektorigrafiikkaa, vaan aivan normaalia spritegrafiikkaa. Ensin Luke Skywalker ajelee ilmapyörällään läpi sankahkon metsän Imperiumi kannoillaan. Takaa-ajajat voi tiputtaa ajamalla läpi ewok- kien ansoista, puunrungoista tai kylmästi kii- laamalla avaruusteittiset puun kylkeen.

Sitten leikitään Chewbacca Walkerin oh- jaimissa ja väistellään puunrunkoja, mistä tilanteesta peli yllätyksellisesti ponnahtaa TIE-hävittäjien läpi taistelevaan Millenium Falconiin. Finaaliksi Millenium Falcon len- tää läpi Kuolontähden ja kosauttaa pääreak-



torin aiheuttaen Kuolontähden tuhon Impe- riumin suureksi harmiksi.

Jeddie palaa kotiin häviää edeltäjilleen mennen tullen. Jokainen osio on vain vinot- tain scrollaava väistely-ammuntapeli, eikä tarpeellista vaihtelua pääse syntymään. Kuusnelosen visuaalinen puoli on toteutettu tosi lepsusti. Ewokit näyttävät pahoinvoivilta hammaspeikoilta ja Millenium Falcon on

tehty suurennetuilla spriteillä, puhumatta- kaan karpäsen näköisistä TIE-hävittäjistä. Toimiipa se silti paremmin kuin edeltäjiensä vektorigrafiikka.

ST-grafiikka on kertaluokkaa parempaa, ja viisto scrollaus on kone huomioonottaen toteutettu todella hyvin. Samplet Jedin pa- luusta piristävät peliä eikä musiikkikaan ole hassumpaa.

Return of the Jedi on hyvä elokuva, mut- ta peli on standarditasoinen lisenssivään- nös. Olisi nyt edes vektorigrafiikka säilytetty, mutta onhan se tietysti kiva kun kaikki Star Warsit on lopultakin käännetty. Ostamisen arvoisia niistä ovat vain 16-bittiset versiot kahdesta ensimmäisestä, varsinkin iki-ihana Star Wars.

<b>Testattu:</b>	<b>C-64, ST</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>7</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>7</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>**</b>

**Nirvi**

## Ampumapeli

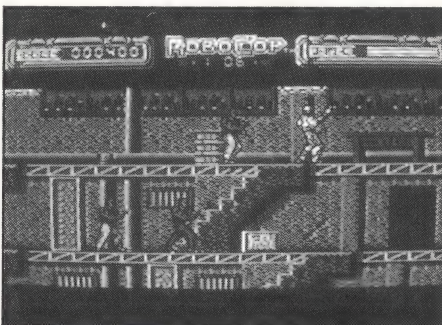
Ocean

C-64,Spe,Ams,ST,Amiga

# Robocop

Robocop li elokuva, joka puhalsi kuin raikas tuuli läpi ummehtuneen elokuvatarjonnan ja sai unohtamaan kaikki helvetin typerät rambo-eddiemurphy-idioottifilmit. Se oli hauska, älykäs ja tyydyttävän väkivaltainen, vaikka silvottu Suomiversio olikin kuin Pom- macia verrattuna samppanjaan. Joka ta- pauksessa tämä mestarillinen elokuva on nyt pelinäkin.

Robocop seuraa ihailtavan tarkasti eloku- van juonta (jonka oletetaan olevan sinulle, hyvä lukija, tuttu ja jollei ole — oma moka), mistä johtuen pelikin on yhdeksässä palas- sa. Poliisiupseeri Murphy oli huomattavasti useammassa palassa, kunnes hänen käyttö- kelpoiset osansa yhdistettiin kyberneettiseen runkoon ja tulos oli Robocop — osittain mies, osittain kone, kokonaan poliisi.



Peli seuraa itse asiassa elokuvan juonta niin tiiviisti, että tähän tilaan ei lyhennelmä mahdu. Sehän ei sinänsä ole mikään itseis- arvo, joten millainen on peli? Itse asiassa elokuvan ulkoinen olemus onkin vangittu erittäin hyvin.

Näin objektiivisuuden kaapuun verhou- tuen ja Robocop pelinä pelien joukossa ot-

taen voidaan todeta, että Robocop on var- sin hyvä käännös. Grafiikka on todella erin- omaista, ja eri peliosioiden tarjoama vaihte- lu kohentaa kokonaisuutta. Miinus tulee pakosta kuunnella elokuvaan kuulumatonta soundtrackia, josta johtuen ääniefektejä ei ole. Vaikka pelattavuus ei olekaan huippu- luokkaa, emotionaalisesti sitoutumattomat pelimiehet tulevat kuitenkin todennäköisesti olemaan tyytyväisiä.

Mutta minä en ole! Peli käsittelee ehkä maailman parasta elokuvaa Robocopia, ja sitä taustaa vasten Robo on mennyt met- sään. Jo ensimmäisessä osassa muutama surkea pikkunilkki pikkupyssy aseenaan vai- vattomasti nitistää cyborgin, jota elokuvassa ammuttiin siihen malliin että heikompa hirt- vittää eikä Robo ollut moksiskaan. Ja min- kä takia hän joutuu keräämään lisäaseita, kun elokuvan vaikuttava tehopistooli kuuluu jo peruskokoonpanoon? Ei tämä ole se Ro- bo jota rakastan, tämä on joku stallone tina-



paperissa.

Vaikka todennäköisesti jäänkin maailman ainoaksi en voi kun tirauttaa pari kyyneltä ja sanoa olevani tosi pettynyt Oceanin näke-

mykseen Robocopista. Well, that's life in a big city.

**Testattu:** C-64  
**Robocop:** vuosikymmenen elokuva

**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*  
Nibocop

## Seikkailu

Mirrorsoft/Cinemaware

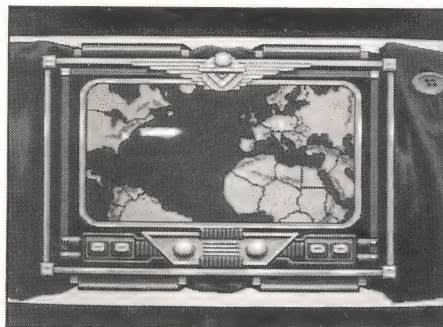
Amiga, C-64 (tulossa ST)

# Rocket Ranger

Cinemaware on tunnettu 'interaktiivisista elokuvistaan'. Tähän mennessä kaunis grafiikka ja nokkelat äänitehosteet ovat kätke-  
neet erittäin pinnallisen ja nopeasti kyllästy-  
tävän pelin, mutta pari vuotta ohjelmoinnin  
ja jatkuvan uudelleensuunnittelun kohteena  
ollut Rocket Ranger tuntuu olevan toista  
maata.

Peli sijoittuu vuoteen 1940, jolloin ilkeät  
natsit ovat voimissaan. Toisessa ulottuvuu-  
dessa ovat ihmiset huomaavat tämän ulot-  
tuvuuden sodalla olevan vaikutuksia  
omaankin elämäänsä, joten jotain on luon-  
nollisesti tehtävä. Valittuun sopivan henki-  
lön (tietysti sinä) he lähettävät tälle raketti-  
pupun, radiumpistoolin ja ohjeita.

Pelaajan tehtävänä on kukistaa natsien  
hirmuvalta lentämällä kuuhun ja tuhoa-  
malla natsien siellä oleva tukikohta. Mutta  
kuuhun pääsee vain kuuraketilla, jollaisen  
voi rakentaa varastamalla natseilta neljä



kuuraketin osaa. Osien säilytyspaikat saa  
selville lähettämällä agentteja ympäri maail-  
maa. Antamalla pelaajalle mahdollisuuden  
määritellä agenttien toimintatavat, on Cine-  
maware onnistunut antamaan pelille strate-  
giamaisuuttakin, mikä osaltaan lisää peliin  
syvyyttä, sitä elintärkeää ainesosaa, joka on  
niin selvästi puuttunut sen aikaisemmista te-  
keleistä.

Peli on levittäytynyt kahdelle diskille, mut-

ta dataa on tehokkailla pakkausrutiineilla  
mahdutettu enemmänkin. Elokuvamaiset  
välikohtaukset, kuten Rangerin lentäminen  
ruudun poikki, eivät aina toistu samalla ta-  
valla.

Grafiikka on Cinemawaren tapaan erin-  
omaista, mutta myös äänitehosteet näyttele-  
vät tärkeää osaa. Saksalaiskuulustelijan sak-  
salaisittain lausutut digitoidut kysymykset  
ovat osaltaan luomassa peliin tunnelmaa.  
Toimintakohtaukset ovat, vaikkakin yksin-  
kertaisia, hyvin suunniteltuja ja niitä on tar-  
peeksi paljon ja erilaisia, että kiinnostus py-  
sy yllä.

Rocket Ranger on, paitsi pelattavuudel-  
taan ja ulkokuoreltaan, myös pelinä erin-  
omainen. Selvästi Cinemawaren paras peli  
tähän mennessä.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
Petri Teittinen

## Toimintaseikkailu/Urheilupeli

Gremlin

C-64, Spe, Ams

# Roy of The Rovers

Jalkapallofanien tai -huligaanien suosikki  
numero Uno on Roy Race, Melchester Ro-  
vers -joukkueen manageri. Mikään oikea jal-  
kapalloilija ei Roy kuitenkaan ole, vaan Bus-  
ter-sarjakuvalehden sankari.

Jalkapallojoukkueen bingo ei oikein tah-  
do lyödä rahoiksi ja siksi Roversien kotikent-  
tää uhkaa joutuminen ostoskeskukseksi.  
Roy on kuitenkin järjestänyt rahankeräysot-  
telun pystyäkseen maksamaan joukkueen  
velat, mutta viime hetkellä kaikki on mennä  
päin maalitoppaa. Joku on kidnappannut  
neljä joukkueen pelaajaa ja Roylla on vain  
pari tuntia aikaa pelastaa heidät kidnappaa-  
jien kynsistä. Ongelmana ovat kaupunkiin  
saapuneet punkkarit ja jalkapallohuligaanit,  
jotka yrittävät estää Royta.

Peli jakaantuu kahteen osaan. Ensimmäi-



letaan ympäri kaupungin katuja etsien pe-  
laajia puhumalla vastaantulijoiden kanssa ja  
väläyttelemällä Pepsodent-hymyä. Määräa-  
jan kuluttua umpeen peli siirtyy jalkapallo-  
kentälle, missä pelataan ratkaiseva ottelu.

Tämä osuus on tavallista jalkapalloa, sillä  
erotuksella että Royn joukkueessa on vain  
niin monta pelaajaa kuin hän on ehtinyt löy-  
tää.

Pelattavuudeltaan Roy of the Rovers ei  
ole kovin kummoinen. Alkuosan seikkailu-  
peli on melko tavanomainen ja itse jalkapal-  
lo on karmein versio mitä C-64:lla olen pe-  
lannut. Pelin musiikki aiheuttaa suurempina  
annoksina kroonisen aivosurkastuman ja  
grafiikkakin on sitä ei-mitään-erikoista-mutta-  
toimivaa tyyliä. Tavallaan tällä kasetilla saa  
kaksi peliä yhden hinnalla, mutta kun ne  
eivät edes yhdessä vastaa yhtä täyttä hintaa.  
Älkää antako nimen pettää...

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 7  
**Äänet:** 5  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*  
Kai Becker

## Strategiapeli

SSG

C-64, Apple II

# Russia — The Great War in the East 1941-1945

Ja minä kun luulin, että Kampfgruppea pa-  
rempaa Itärintaman strategiapeliä ei voi teh-  
dä... SSG, Australialainen SSI:n haastaja on  
jälleen kerran osoittanut, että loppuun kalu-  
tuistakin aiheista voidaan saada paljon irti,  
kun vain tehdään huolellista työtä.

Russia sisältää useita eri taisteluja, joista  
laajin kattaa koko Itärintaman sodan aina  
operaatio Barbarossasta sodan loppuun as-  
ti. Toki pelistä puuttuu koko Länsirintama

britteineen ja jenkkeineen, mutta sikäläisten  
taistelujen vaikutukset näkyvät saksalaisten  
saamien vahvistusten asteitteisena vähene-  
misenä Normandian maihinnousun jälkeen.

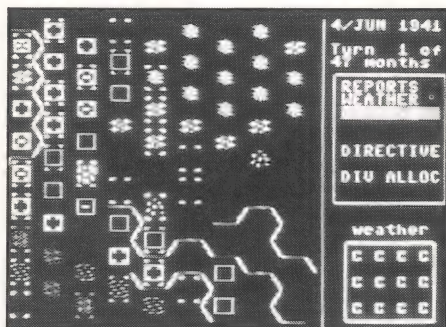
Myös Suomen Jatkosodan taistelut puut-  
tavat. Tähän on annettu ohjeissa selitykseksi  
pohjoisen rintaman vähäiset tapahtumat  
ja näin säästyneet 1200 tavua muistia. Pyh-  
päh.

Pelissä voi olla kaiken kaikkiaan kahdek-



san pelaajaa, joista kaksi toimii ylipäällikkönä ja kolme kummallakin puolella eri armeijakuntien komentajina. Kutakin tehtävistä voi hoitaa myös tietokone omien tekoälyrutiiniensa avulla eli pelaaja voi nopeaa peliä halutessaan ottaa pelkän ylipäällikön roolin tai sitten ajan riittäessä ottaa myös armeijakunnat komentoonsa.

Muutoin Russiaan pätevät samat kommentit kuin muihinkin SSG:n uusiin peleihin — käytetty valikko-ohjaus on helppo omaksua, ohjeet ja kartat ovat erinomaiset, peli on todella monipuolinen. Lyhyesti sanottu-



na suosittelen vilpittömästi kaikille strategia-pelien ystäville. Russia ei kuitenkaan sovelu kellekään ensimmäiseksi strategiapeliksi, sillä se on käytännössä monipuolisin/mutkaisin pelaamani SSG:n strategiapeli.

**Peliäika:** 10–60 h  
**Grafiikka:** 7  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Realismi:** 9  
**Pelattavuus:** 10  
**Ohjeet:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Res. alik. Kasvi JJJ

S



## Ampumapeli

Imagine

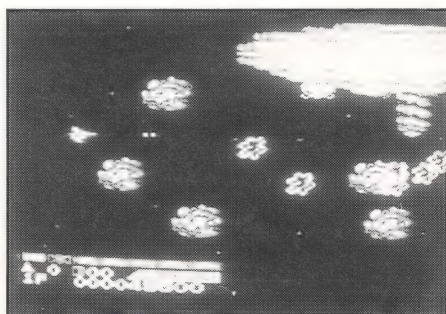
C-64, Spe, Ams

# Salamander

Sitä on tullut nähtyä vuosien aikana niin monta erilaista sivuittain vierivää ampumapeliä, että vain harva jaksaa kiinnostua tuokiota kauempaa. Niinpä nähdessäni tämän uuden lisän näille "kerää koko asevarasto" -peleille en odottanut mitään "ihan kivaa" enempeä tältä Nemesiksen jälkeläiseltä.

Jummi, erehtyipä ihmislapsi jälleen keran. Standardimössön asemasta Salamander on peli, joka laajentaa jälleen kerran kuusnelosen pelien haamurajoja. Itse asiassa Salamander on ehkä paras näkemäni shoot'em-up, kone kuin kone.

Olin myytyä miestä varsin nopeasti. Kuka-pa voi vastustaa avaruuslusta, joka alle puolen minuutin voi kerskua kolmella apua-



luksella ja nivaskalla ravakoita aseita. Brutotuhovoima on uskomaton. Yhtä uskoma-tonta on myös surrealistinen taustagrafiikka, joka tarjoaa sellaisia ihmeitä kuin seinistä kurottuvat lonkerot, hampaat, tulenlieskat, esiinkasvatavat seinät ja myriadit ja muut us-

komattomat viholliset. Grafiikka onkin itsensä Bob Stevensonin tekemää. Eikä pelattavuus tiputa grafiikan asettamaa rimaa, sillä koko peli tuntuu olevan suunniteltu pelaajan iloksi. Salamanderin ainoa heikko kohta on multiloat, koska gameoverin koittaessa joutuu harmillisesti odottamaan minuutin pari.

Niin pelinä kuin ohjelmointisuorituksena Salamander on yksinkertaisesti niin hyvä peli, että on vaikea uskoa jonkun pystyvän pistämään tästä paremmaksi. Toivottavasti joku sentään yrittää.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Nnirvi

## Taito- ja toimintapeli

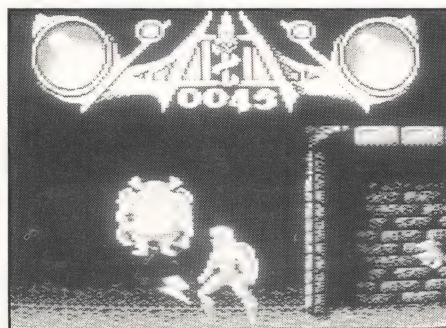
Firebird

C-64, Amiga, ST, Spe, Ams, PC

# Savage

Huono ystäväni paha velho lainaa kyllä tavaroitani lupaa kysymättä, mutta johonkin on raja vedettävä: nyt hän on lainannut rakastamani prinsessan! Se on liian paksua: ei edes kunnan maksua! Kun itse olen massiivinen lihasjättiläinen voitaneen olettaa pelastusoperaation sujuvan onnellisesti, jos kohta väkivaltainen asenne onkin tarpeen.

Säntään läpi velhon linnan runnoen ja murskaton kirveelläni kaikki nuo kirjavat spritet. Matkalta löytyvät tehokkaammat, mutta lyhytikäiset turboaseet kasvattavat karttuvaa kalmotiliä. Kun vartijahirviö on totisesti tuhottu, lataan hetken ja zoomailen kolmiulotteisesti läpi Kuoleman laakson, väistellen toteemeita ja ampuen kaikkea liikkuvaa. Hetkinen! Minua onkin pissitty massiiviseen silmäni: nappu on edelleen vankina linnassa. Portti on suljettu: en si-



sään pääse en. Lataan taas pätkän ja muutun uljaaksi kotkaksi. Kun olen selvittänyt julman sokkelon hengissä, saan taas armaani sinne minne hän kuuluu: ison nyrkini ja uudenaikaisen hellani väliin.

Savagen sankari on he-maniaaninen normaalia isompi sprite, joka edustaa ainoaa

uutta ideaa tässä ikivanhoihin ideoihin perustuvassa moniosaisessa pelissä. Muutenkin koko pelin olemassaolon oikeutus näyttää olevan joka jakson isokokoinen grafiikka ja kieltämättä hyvä animaatio niin kuusnelosessa kuin Amigassakin. Perusvika on kuitenkin se, että Savagen pakkaus ja mainokset huokuvat yltiöpäistä väkivaltaa, joka ei kuitenkaan suodatu itse peliin asti.

Kuusnelos-Savagen intro on samplattu kauniin musiikin aikaansaamiseksi, mikäli se jotakuta kiinnostaa. Jokaisen kannattaa itsekin Savage silti testata, sillä monet lehdet ovat siitä pitäneet. Minä en, ja siksi tungenkin pelin roskikseen ja jätän sen sinne ikuisiksi ajoiksi.

**Testattu:** C-64, Amiga  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*\*  
 Nnirvi



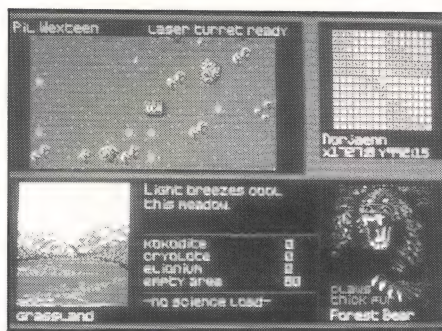
## Sentinel Worlds I: Future Magic

Kun Sentinel Worlds I ensimmäisen kerran ilmestyi näkökenttääni, jokin sisäinen vaisto kertoi minulle oitis, että jos tuon buuttaat, niin olet mennyttä kalua. Mutta minähän olen jo tarpeeksi elänytkin.

Future Magic kuuluu sarjaamme ISOT roolipelit. Ei siinä mitään, että pelialueena on avaruuden äärettömyys, mutta kun jokaisen planeetan pinnalta löytyy porukkaa kuin Stockmannin jouluvalennusmyynnistä — ja heillä jokaisella on sinulle jotakin kerrottavaa. Lisäksi paikat tuntuvat pursuavan erilaisia otuksia, joiden mielestä sinä olet oiva vaihtelua heidän yksipuoliseen ruokavalioonsa.

Pelin alkuasetelma on lyhyesti seuraava: Federaation uusiin Rouyn ja Mistassinin siirtokuntiin tarvikkeita kuljettavien rahtialusten kimppepuun on hyökätty yhä useammin. Kuka hyökkäysten takana on — ja miksi, sitä ei kukaan tiedä.

Pelaaja ohjaa yhden saattueiden turvaksi lähetetyn hävittäjän viisihenkistä miehistöä.



Hänellä on valittavanaan useita eri toimintovaihtoehtoja. Hän voi alkaa räiskä vihosta avaruudessa ja vallata heidän aluksiaan saaliin toivossa. Toisaalta hyökkääjien alkupeuran selvittämiseksi täytyy vierailla myös tukikohdissa ja planeetoilla, ja tällöin homma alkaa käydä todella mielenkiintoiseksi.

Ohjelman tekijät ovat tehneet todella huolellista työtä. Henkilöiden kanssa käytävät keskustelut toimivat luontevasti valikoiden avulla, grafiikka on PC-peleille ainutlaatuista, ikkunointi näyttää kerralla kaikki tarpeelliset tiedot eli teknisesti todella nautittavaa. Perpektiivinäköymän keskellä oleva kypärän silmikkoon heijastettu tutkakuvaa on

hyvä esimerkki siitä, miten peliin on todella kyetty vangitsemaan aito science fictionin 'sense of wonder'.

Kotelon kannessa kerrotaan pelin olevan tieteisroolimysteeri. Pakko myöntää, että harvoin mainoslause on pitänyt paremmin paikkansa. Sen lisäksi, että Sentinel Worlds on toimiva roolipeli ja tieteispeli parhaasta päästä, on sen juoni syvä kuin musta aukko. Jos Ultimojen kanssa saa vihkon täyteen muistutpanoja, niin tästä täyttyy kirja. Päätehtävään kun liittyy kaiken moisia paikallisia kähmämöitä. Joskus pitää solmia rauhaa karjankasvattajien ja maanviljelijöiden välille, joskus pistää inhojen alienmaisten otusten temppeleille sileäksi.

Jotain pelin syvyydestä ehkä kertoo jo sekin, että kiinnostuksen hiipumatta ensimmäiseen mies miestä vastaan taisteluun kului pelin alusta kolme tuntia. Toivotaan, että EOA kääntää tämän vanhan kunnon Starlightin tapaan myös Amigalle ja ST:lle.

**Pelaika:** n00h  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** 10+  
**Ohjeet:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
 Jyrki J. J. Kasvi

## Urheilupeli

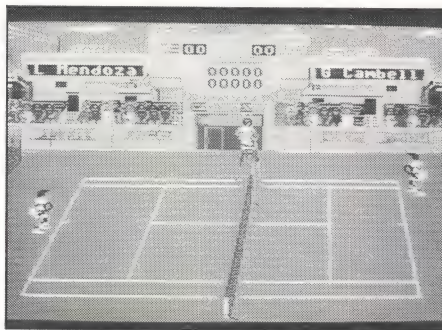
Accolade/Electronic Arts

C-64, PC

## Serve And Volley

Nyt se tapahtui: C-64:n parhaan tennispelin valtikka on täten siirtynyt Accoladen Serve and Volleylle. Joulun alla ahkerana ollut Accolade on onnistunut siirtämään tenniksen strategiamaisuuden ja yleisen luonteen loistavasti tietokoneelle. Tennis lienee pelinä kaikille tuttu, joten sääntöihin ei kannattane syventyä.

OK, mitä sitten, jos Accoladen parhaat piirtäjät ja animoijat ovatkin siirtyneet muihin firmoihin? Mitä siitä, jos Serve and Volleyn grafiikka on kerrassaan kehoa? Kuka siitä välittää, jos pelaajat liikkuvat kentällä kuin kilpikonnat mudassa? En minä ainakaan, koska pelattavuus on hiottu juuri kohdalleen.



Ensisilmäyksellä kaoottinen ja sekava kontrollilaaattikokin ruudun yläkulmassa on pienen totuttelun jälkeen uskomattoman toimiva oivallus. Parilla silmäyksellä ja nopealla joystickinäännöllä saa miehen tekemään

täsmälleen mitä haluaa, olkoon se sitten teävä alakierteinen kämmenlyönti takakentälle tai löysä tiputus juuri verkon yli toiselle puolelle.

SAV kuuluu niihin harvoin peleihin, jotka karkeasta ulkokuoresta huolimatta pitävät kiinnostuksen yllä pitkään. Mistään muusta koneesta ei löydy yhtään tennistä, joka kiinnostaisi minua murto-osan vertaa verrattuna SAV:hin. SAV on loistopeli tietokoneesta vastaan (etenkin kun tietokone ei pelaa kuin Boris Becker huippuvireessä) ja suunnaton hupia kaveria vastaan.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 7  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Petri Teittinen

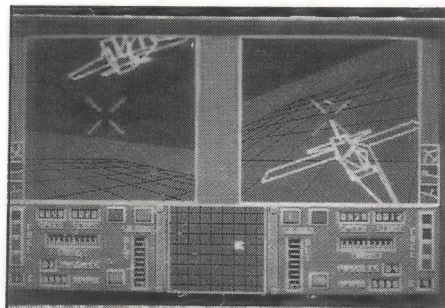
## Simulaattori

Imageworks

Amiga, ST

## Skychase

Imageworks on Mirrorsoftin (Defender Of The Crown, Sinbad, Three Stooges ja monia muita) perustama uusi itsenäinen ohjelmatalo. Skychase on Imageworksin ensimmäinen yritys saavuttaa mainetta ja kunniaa pelimaailmassa. Päävastoin kuin useimmat uudet ohjelmatalot, Imageworks aloittaa suhteellisen omaperäisellä pelillä. Skychasen perusidea on peräisin ACE 2:sta ja Top Gunista, joista kumpikaan ei täyttänyt niihin asetettuja odotuksia.



Ideana on nykyaikainen kaksintaistelu ilmassa. Valinnanvaraa löytyy monen eri konemallin verran MiGistä paperilennokkiin. Pelaajat voivat vaikuttaa moneen muuhunkin asiaan, esimerkiksi pelialueen suuruuteen, lentäjien keskipakoisvoiman sietokykyyn, aseistukseen ja vaikka mihin. Ruutu on jaettu kahteen samankokoiseen osaan, molemmilla lentäjillä on mittaristossaan normaali polttoaine-, korkeus-, nopeus- ja työntövoimamittarit. Lisäksi molemmilla on pistelaskuri, keskipakoisvoiman ilmaiseva mittari ja aseiden lukumäärän ilmaisevat mittarit. Ruudun keskellä on eräänlainen



tutka, mistä näkee molempien koneiden sijainnin ja suunnan.

Jos paikalla ei ole kahta ilmataistelusta kiinnostunutta, voi aina pelata tietokonetta vastaan. Se mikä ei kylläkään ole kovin suositeltavaa, sillä tietokone on erittäin taitava ja kyllästyminen laskee puuduttavan käten-

sä pelaajan olalle nopeasti. Skychasen pelastaakin juuri kaksinpelattavuus. On paljon hohdokkaampaa pelata ihmistä kuin konetta vastaan, lisäksi se on yleensä paljon helpompaa. Ihminen-vastaan-ihminen-pelinä Skychase onnistuu tyydyttävästi, muuten se ei liemmin hämmästyttää.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 7  
**Kiinnostavuus:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Petri Teittinen

## Toimintaseikkailu

Firebird

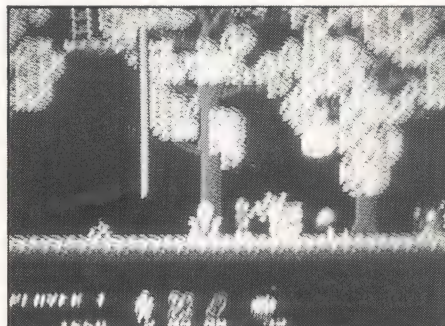
C-64, Spe, Ams

# Soldier of Fortune

Graftgold, joka ennen paiski töitä Hewsonille majailee nyt Firebirdin siipien suojassa. Osoituksena siitä, ettei Graftgold ole sama kuin Andrew Braybrook on Firebird julkaisut John Cummingsin Soldier of Fortunen.

"Onni palaa vasta kun Eläinradan voimanhäde on löydetty" kertoo aika tarkkaan minkä tyyppisestä pelistä kysymys. Oikein, lapset, kaava on vanha tuttu ratkaisu = hyppi + pompi + kiipeä\* ammu. Onneksi vanhaan kaavaan on pujotettu pari uutta muutujaa.

Tarkoituksena on kerätä Eläinradan kappaleita, jotka ovat avain onnelliseen loppuun. Paljon muutakin kerättävää löytyy pelaajan suureksi riemuksi. Kaupat myyvät paitsi parempia aseita ja uusia suojia myös lisälä-



joka pompulla. Iloinen yllätys on myös sieltä sun täältä löytyvät alipelit, jotka tehokkaasti katkovat rutiniä.

Soldier of Fortune ei sisällä mitään ennennäkemättömän loisteliasta grafiikkaa, mutta ei se häiritse esteettisempääkään silmää. Äänistä voi todeta että kyllä niitä on.

Itse asiassa Soldier of Fortune on varsin positiivinen yllätys. Kaikki osat muodostavat tasapainoisen ja miellyttävän pelin, joka ei rassaa hermoja keinotekoisella pikselintarkalla hyppeilyllä. Graftgoldin uutukainen on tavanomaista huomattavasti parempi toimintaseikkailu.

**Testattu:** C-64  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 8  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Nnirvi

## Ampumapeli

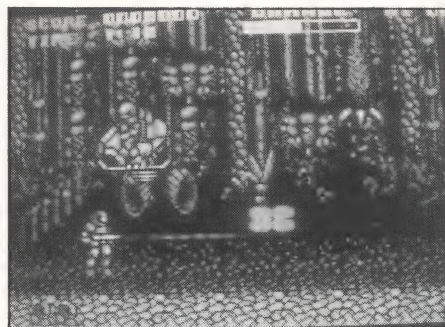
Ace

Amiga, ST, Spe

# Soldier of Light

Seuraa kysymys: hyvä Xain, pyhä tehtäväsi on vapauttaa galaksi Federaation ikeen alta (tämä on SOLin tekijöiden näkemys eikä vastaa arvostelijan kantaa Federaatiosta ja Starfleetistä). He ovat soluttaneet kolme planeettaa järjestelmästämmme ja vain sinä, rakas Xain, seisot meidän ja tuhon välissä. Kysymys kuuluu: millainen peli on kyseessä?

Aivan oikein, shoot'em-uphan se siellä oli. Ja tällä kertaa sitä mallia, missä sankari pomppii tasolta toiselle, ampuu ja keräilee lisäaseita, kunnes kohtaa jossain välissä



normaalia isomman ja sitkeämmän hirviön. Sinänsä ennen monasti nähtyä.

Mutta ovathan tällaiset pelit hauskoja, ei niihin muuten kukaan rahojaan työntäisi. Ja Soldier of Light täyttää hyvän Amiga-shoot'em-upin vaatimukset: graafinen puoli on ammattimiesten työtä eikä ääniäkään voi haukkua. Soldier of Lightia pelaa ihan mielikseen, mikä onkin suurin kehu mihin tämä peliarvostelija jaksaa venyä. Mitäpä muutaakaan Soldier of Lightista jaksaisi sanoa?

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 7  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
 Nnirvi

## Strategiapeli

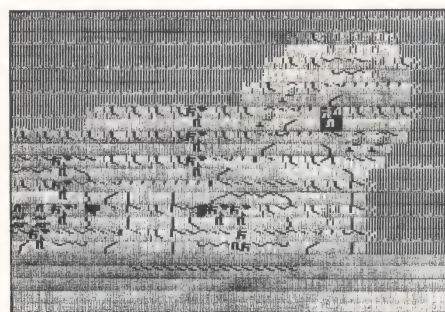
SSI

C-64, PC, ST

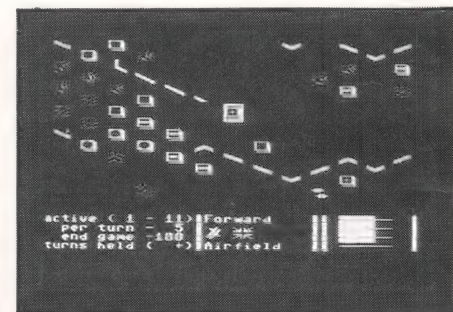
# Sons of Liberty & Rebel Charge at Chickamauga

Yhdysvaltain historia on ollut SSI:n rakkaimpia ja tuloksellisimpia aiheita. USA:n sisällissodasta on tehty useita upeita pelejä kuten Gettysburg ja Shiloh, ja nyt sarjaa täydentää Rebel Charge at Chickamauga, joka kuvaa Etelän viimeistä suurta offensiivaa. Sons of Liberty sijoittuu puolestaan USA:n perustamisen aikoihin ja sisältää kolme brittien ja jenkkin välistä taistelua.

Molemmat kuuluvat samaan pelisarjaan



ja käyttävät samaa pelisysteemiä. Täten Battle of Antietamia, Gettysburgia tai Shilohia pelanneiden ei tarvitse kuin vilkaista ohjekirjaa, koska komennot ovat lähes identtisiä. Ainoat käytännön erot sarjan eri pelien



välillä ovatkin vain pelimaastossa ja uusissa yksiköissä.

Käytössä olevat yksiköt koostuvat ratsuväestä, jalkaväestä ja tykistöstä. Näitä käyttäen tulee kussakin pelissä koettaa saada



haltuunsa "kohteita" eli tiettyjä maaston-paikkoja, joista pelaaja saa rutkasti pinnoja. SSI:n tyyliin ohjeet ovat perusteelliset. Laatikon mukana seuraavat tukevat ja värilliset kartat, paksu ohjekirja puhumattakaan vielä paksummasta taulukkoniteestä, johon on ympätty vielä novelli kyseisestä taistelusta. Jos päättää ei saa näistä kipeäksi, niin sitten ei mistään.

Pelaaminen on molemmissa peleissä varsin nopeaa. Levyasema tosin hurraa vähän

joka välissä, mutta tauot ovat kuitenkin siedettävän pituisia. Käräisvällisyshän on strategistille välttämättömyys.

Monipuolisuus on valttia tämän sarjan SSI-peleissä — käytössä on suurin osa näppäimistöä ja mahtava on se tiedon määrä, joka pelaajan pitäisi pitää päänsä sisäpuolella. Ylivoimaista tämä ei kuitenkaan ole, huolimatta mahdollisista päinvastaisista arveluista.

Niin Sons of Liberty kuin Rebel Charge-

kin ovat upeita ja haastavia strategiapelejä, alansa valioita, joista ei kiinnostavuus pääse loppumaan pitkään aikaan.

**Grafiikka:** 8  
**Äänet:** 8  
**Kiinnostavuus:** 10  
**Pelattavuus:** 9  
**Realismi:** 9  
**Kokonaisuuksina:** \*\*\*\*  
**Jukka O. Kauppinen**

## Urheilupeli

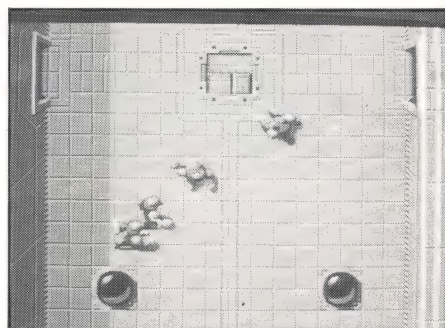
Imageworks

Amiga, ST, PC

# Speedball

Pitkän, liian pitkän, tauon jälkeen englantilainen ohjelmoijaryhmä Bitmap Brothers lunastaa Xenonin antamat lupaukset Speedballilla. Joukkion ensimmäinen pelihän oli silkkää mannaa ampumispelien ystäville. Upea, metallinhoitoinen grafiikka ja älykkäät äänitehosteet eivät jättäneet ketään kylmäksi, vähiten peliarvostelijoita, jotka kehuivat pelin maasta taivaaseen.

Sama ote näkyy myös uutukaisessa pelissä. Ensimmäisenä silmään pistää luonnollisesti erittäin metallinen grafiikka ja tehokas animaatio. Äänipuolella David Whittakerin musiikki on kehittynyt huomattavasti hänen ensimmäisistä 16-bittisistä yritelmistään. Sittemmin hieman pelin ideasta: Speedball sijoittuu kauas tulevaisuuteen, jolloin ihmiskunnan hovit ovat rajoittuneet pääasiassa työssä käymiseen, makkaran (keinotekoisien tietysti) syömiseen ja Speedball-nimisen pelin katsomiseen töllöstä. Speedballissa kaksi viisi-henkistä joukkuetta pelaa suorakulmion muotoisella kentällä käsipallon sukuista pe-



liä. Kentän molemmissa päissä on maali ja tavoitteena on yksinkertaisesti saada pelipallo (tottakai metallinen) maaliin. Keinot ovat vapaat.

Ja tässä pelissä vanha fraasi "keinolla millä hyvänsä" otetaan kirjaimellisesti. Koska pelin henki on voittaminen, ei ole niin kauhean tärkeää, jos vastustajalta lähtee elämä. Väkivaltaa löytyy siis vaikka sadalle muulle pelille jakaa. Verta ei kylläkään näy (sääli!), mutta pelaajat hakkaavat, liukutaklaavat, murjovat, runnovat ja muutenkin kommunikoivat sivistyneesti aivan kiitettä-

västi.

Silloin tällöin kentälle ilmestyy myös eräänlaisia kolikoita ja kirjaimia. Keräämällä tarpeeksi kolikoita voi pelin jälkeen lahjoa tuomareita ja ajanottajia, hankkia itselleen lisää voimaa ja vauhtia sekä aiheuttaa pientä häppää vastustajalle. Kirjainten kerääminen saa aikaan kaikenlaisia mukavia efektejä kesken pelin, kuten kääntää vastapelaajan joystickohjauksen päinvastaiseksi (mikä saa tietysti aikaan suunnatonta huvia). Muutakin kivaa löytyy energiapalloista lisävoimaan ja vastustajan jähmettämiseen asti.

Voiko peli olla mitään muuta kuin loistava, kun kaikkeen edellä mainittuun lisätään vielä erinomainen pelattavuus? Lähes täydelliseenkin peliin mahtuu pikku miinus: en saanut installoitua sitä omalle pikku söpölle kovalevylleni, jota rakastan enemmän kuin postimerkkikokoelmaani.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 10  
**Äänet:** 9  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
**Petri Teittinen**

## Strategia

SSI

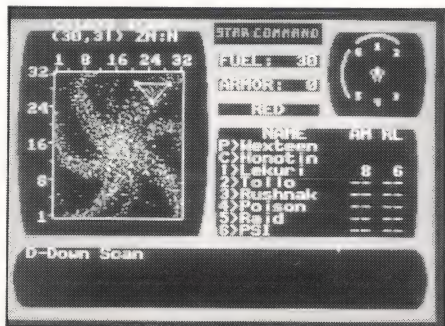
PC

# Star Command

Strategia- ja fantasiaroolipeleistään parhaiten tunnettu SSI on päättänyt lähteä mukaan myös tieteisroolipelimarkkinoille. Ei sillä että Star Command kovin kummoisesti eroaisi tavallisista fantasiapeleistä, onpahan vain viitekehyseltään hieman erilainen. Lisäksi mukaan on saatu myös avaruusalustien välistä ammuskelua.

Star Commandin idea on klassinen eli ihmiskunta asuttaa "Kolmion" nimellä tunnettu aluetta, jonka kimpussa ovat pelin alkaessa niin avaruusrosmot kuin insektoiditkin. Avaruuslaivaston huonon rahatilanteen vuoksi uusille tulokkaille ei voida antaa kuin hieman alkupääomaa, jolla varustaa pieni kahdeksan hengen alus. Tämän aluksen kanssa pitäisi sitten putsata galaksi ja tienata siinä sivussa vielä niin paljon rahaakin, että saa ostettua isompia aluksia ja tehokkaampia aseita niin alukseen kuin miehistöllekin.

Taulukoitaan ja universumiltaan Star Command on alan ehdotonta huippua. Yksi hengissä selviämisen edellytyksistä on nimittäin oikeiden varusteiden valitseminen. Vaan



miten valita edes oikea ase yli 50 taulukoidusta vaihtoehdosta, jotka kaikki kuuluvat eri kategorioihin paitsi vaatimansa koulutuksen, myös tulivoiman, tulinopeuden, lippaan koon, painon, kantaman, tuhovaikutuksen, ammusten painon, ammusten hinnan, osu-matarkkuuden, hinnan ja tuhoalueen osalta. Muita taulukoituja varusteita ovat haarniskat, alusten kilvet, alusten puolustusjärjestelmät, avaruusalukset, alusten asejärjestelmät, ohjaustentorijuntajärjestelmät, käsia-leet, tähtäinjärjestelmät ja "muut rojut".

Pelin ongelmia ovat käytetyn valikkojärjestelmän omituisuudet, kuten esimerkiksi

se, että henkilökohtaisia tavaroita myytäessä näkyviin tulostuvat koko joukon kaikki tavarat. Vastaavasti aluksen miehistöä pidetään lähes täysinä idiootteina. Vai mikä avaruussoturi se sellainen on, joka ei vaihda tyhjentynyttä lipasta uuteen valtaustaistelujen välillä tai joka kantaa aluksensa korjaamiseen tarvittavaa työkalupakkia mukanaan planeetan pinnalla?

Pelissä on myös joitakin yllättäviä painoituksia. Esimerkiksi pelaajaa vastaan ensimmäiseksi tulevien avaruuspiraattien valiojoukkoihin on pelin alkuvaiheessa hankittavilla aseilla lähes mahdotonta osua. Toisaalta seuraavaksi eteen ilmestyvien insektoidien partioalusten miehistö on naurettavan helppo tuhota lähitaistelussa.

Peli ei ole kaikesta edellä sanotusta huolimatta suinkaan huono. Mukana on myös huumoria. Mitä sanotte salakäytävästä, jonka eteen on sijoitettu peliautomaatti, joka kyllä auliisti kertoo pelaajille, miksi se on siinä, jos he vain älyvät kysyä... Ongelmanratkaisumenetelmät ovat myös realistisia. Kyseisen peliautomaatin ohitse nimittäin pääsee kätevimmin työntämällä laserin piipun kolikkoluukkuun ja vetämällä liipasimesta.

SSI:lle kuuluu myös erikoiskiitos siitä, että



PC-versio toimitetaan sekä 5,25 että 3,5 tuuman levykkeillä. Myös varmuuskopiointi ohnistuu suojauksen perustessa pelin tallennuksen yhteydessä tehtäviin kysymyksiin,

joihin tarvitaan ohjekirjaa.

Testattu: PC  
Grafiikka: 8

Äänet: 5  
Kiinnostavuus: 9  
Yleisarvosana: \*\*\*  
Jyrki J. J. Kasvi

## Toimintaseikkailu

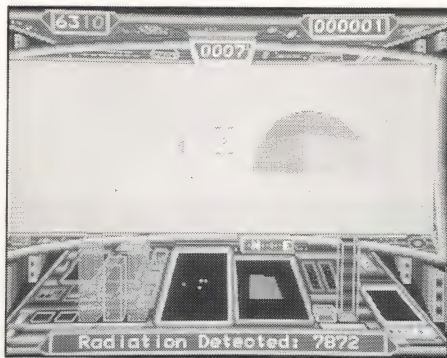
Rainbird

Amiga, ST

# Starglider II

Vuonna 1986 Starglider näytti ensimmäisenä esimakua siitä, mihin 16-bittiset koneet pystyvät. Pelin ilmestymisen aikoihin sen ohjelmoija, Jez San väitti, että sen nopeamaksi peliä ei saa. Tähän päivään mennessä monikin peli on jo ohittanut Stargliderin kehityksessä. Niinpä Argonaut Software iski takaisin julkaisemalla Starglider 2:n, varustettuna taas vakuutuksella, että tätä nopeammaksi 16-bittisiä ei voi ohjelmoida. Alan vähitellen uskoa.

SG 2:n juoni on seuraava: Tehtäväsi on Icarus-aluksella saattaa Egronien valtakunta polvilleen keräämällä aurinkokunnan planeetoilta ja kulta tarveaineita, joista sitten rakennetaan neutronipommi. Jokaisella planeetalla ja niiden kiertolaisilla on vahva Egronien puolustusjärjestelmä ja suurin osa tarvittavista aineista on kätkeyty maanalaisiin käytäviin, joissa navigointi voi olla hankalaa



ilman karttaa. SG 2:ta voi pelata joko toimintaseikkailupelinä (pelistä löytyy erittäin hyödyllinen tilanteentallennustoiminto) tai normaalina shoot-em-uppina, lisäksi alkumenussa on mahdollisuus pelaamisen sijasta katsella kaikkia pelistä löytyviä hahmoja ja jopa piirrellä niillä huvikseen.

Ohjelmointitekniisenä taidonnäytteenä SG 2 on massiivinen ja yksityiskohtiin on kiinni-

tetty esimerkiksi huomiota. Peliä varten on luotu täydellinen kolmiulotteinen universumi, jonka jokaista esinettä voi katsella mistä kulmasta tahansa. Täytetty vektorigrafiikka on hämmästyttävän nopeata ja pehmeätä. Ainoa näkyvä (tai oikeastaan kuuluva) ero ST:n ja Amigan versioiden välillä (molemmat versiot ladataan muuten samalta levyltä, kiitos Argonautin ihmeformaatin!) on ääni. Amiga käyttää upeasti useita digitoituja efektejä hyväkseen, etenkin Stardriven jyminä siirryttäessä hyperavaruuteen (Warp one, Mr. Sulul!) on eri jylhä! ST:n ääni puoli on koneen mahdollisuudet huomioon ottaen hoidettu kiitettävästi.

Loppujen lopuksi on turha yrittää kuvailla SG 2:ta sanoin, menkää ostamaan se ja kokeilkaa itse!

Testattu: Amiga/ST  
Grafiikka: 10  
Äänet: 10  
Kiinnostavuus: 10  
Yleisarvosana: \*\*\*\*  
Petri Teittinen

## Simulaattori

SubLogic

C-64

# Stealth Mission

SubLogicin Flight Simulator II ja JET ovat varmasti tuttuja jokaiselle lentosimulaattorien ystäväille. Ja jos simulaattorit ovat lemppiaihe tietokonepeleistä puhuttaessa, ei myöskään Microprose voi olla uusi tuttavuus. Microprosen Project: Stealth Fighterissa pelaaja istutettiin nykyteknologian tuoreimman saavutuksen F-19 Stealth Fighterin ohjaimiin ja nyt SubLogicin Stealth Mission seuraa jälkipolttimen vanassa.

Stealth Missionissa valittavana on kolme konetta: F-19, kokeellinen X-29 ja vanha työjuhta F-14 Tomcat. Ennen lentämistä on kuitenkin suoritettava huima määrä valintoja, jotka koskevat vuorokauden aikaa, aseistusta ja tehtävän luonnetta, vain muutamia



mainitakseni. Kun mittaristo lopulta ilmaantuu, onkin aloitteleva stealthaja täysin hukassa kontrollien kanssa. Lähes jokaisesta näppäimestä kontrolloidaan jotain asiaa, mutta kiitos hyvän ohjekirjan ja näppäinkaa-  
vion, ei lentoonlähtöön mene kauaa.

Varsinaiset ongelmat alkavat ilmassa. 16-bittisten vauhtiin tottuneelle 64:n kankea ruudunpäivitys on silkkaa tuskaa ja ohjausliikkeet lyövät karkeasti yli. Täytetyn vektorigrafiikan saa muutettua nappulan painalluksella hieman nopeammaksi viivagrafiikaksi, mutta SubLogicin normaalit graafiset temput, kuten spot-koneet, lennonjohtorinäkymät ja vastaavat, menettävät tehonsa.

Stealth Mission on Project: Stealth Fighteriin verrattuna silminnähden hitaampi ja vaikeampi, koska simulaatiopuolta on korostettu, mutta paljon monipuolisempi. Suositellaan vain simulaationnälkäisille.

Testattu: C-64  
Grafiikka: 8  
Äänet: 7  
Kiinnostavuus: 8  
Yleisarvosana: \*\*\*\*  
Petri Teittinen

## Urheilupeli

Epyx

C-64

# Street Sports Soccer

Maailman tunnetuin urheilupelien tuottaja Epyx on vaihteeksi jatkanut katu-urheilupeliensä sarjaa. Aikaisemmin Epyx-käsittelyyn ovat saaneet Street Sports Baseball ja Basketball, nuo amerikkalaisen jalkapallon lisäksi suosituimmat lajit rapakon väärällä puolella. Nyt sitten yritetään kosiskella eurooppalaisia penkkiurheilijoita meille tutum-

malla lajilla eli jalkapallolla.

Pelissä valitaan aluksi tuttuun tapaan ryvetäänkö mutaisella nurmikolla vai saa-daanko polvet verille sivistyneesti asfaltilla. Sitten joko annetaan tietokoneen arpoa joukkueet tai valitaan itse kolmihenkinen kriminaalijoukkue yhdeksästä kadun kauhu-kakarasta. Jokaisella pikku paholaisella on omat hyvät puolensa, tytöilläkin (Ei minulla ole mitään tyttöjä vastaan, mutta en silti antaisi siskoni mennä sellaisen kanssa naimisiin). Totutusti voi valita pelaako kaveria vai tietokonetta vastaan.

Pelissä huomaa, että kehitys on kulkenut

eteenpäin. Pallon voi ampua maalin keskelle, laitaan, ylä- tai alanurkkaan. Palloon saa kierrettä syötöissäkin, niin että varmasti menettää pallon vastustajalle. Vastustaja saa rangaistuspotkun pelissä harrastetusta väkivallasta. Peli saa kuitenkin ison miinuksen pelaajien identtisestä vauhdista kentällä.

Vaikka Street Sports Soccer onkin jalkapallona melko monipuolinen, ei se silti saanut oikein innostumaan. Siinä ei loppujen lopuksi ole mitään erikoista, vaikka jalkapallon ystävät voivat toisin väittää. Toteutukseltaan peli ei aivan ole normaalia Epyx-tasoa, sillä äänitehosteet ovat olemattomat ja gra-



fiikassa häiritsevät liian pienet pelaajahahmot. Pölytyttyköön tämäkin peli jalkapallofani-  
en hyllyillä.

Testattu: C-64  
Grafiikka: 8  
Äänet: 6

Kiinnostavuus: 8  
Yleisarvosana: \*\*  
Kai Becker

## Taito- ja toimintapeli

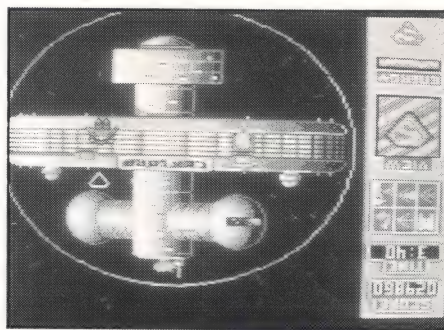
Tynesoft

C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

# Superman — Man of Steel

On rehellisesti tunnustettava, että ennen kun Byrne uudisti Teräsmiehen, oli lehti hirveää luettavaa. Uudistus puri hetken, mutta taas vanhat virheet ovat ryömineet mitä erikoisimmilla tekosyillä takaisin Terikseen ja lehti on jälleen hirveää luettavaa. No vaikkei Kryptonin partiopoika olekaan suurta sarjakuvaa, ei se estä hyvän pelin tekemistä vanhasta ässärinnasta.

Tynesoftin luomus jakautuu kuuteen osaan. Käytössä on vaihteleva määrä Teräsmieskykyjä aina lentotaitoa, lämpökätsetta, superpuhallusta ja röntgennäköä myöten. Teräsmies polttaa parademoneita, kuljettaa avaruussukkulan läpi meteorilauman, taiste-



lee robotteja vastaan, kuljettaa satelliitin läpi meteorien, tuhoaa Luthorin linnakkeen ja taistelee robotteja vastaan. Jokainen tehtävä jakautuu sarjakuvamaiseen välisoittoon (lue: kasettiasema pyörii aina vähän väliä).

Kyllähän Teräsmiehen kuusnelosenkin grafiikasta tuntee, mutta muuta mainitsemi-

sen arvoista on vaikea keksiä. Teräsmiehen teema elokuvasta "Superman" sentään rai-  
kuu tunnistettavasti. Pelin eri osat, vaikkakin ovatkin yksinkertaisia, ovat ihan pelattavia. Vika onkin siinä että ne on muodostettu parista eri pelistä spritet vaihtamalla. Amigas-  
sa grafiikka luonnollisesti on huomattavasti parempaa, mutta itse peli on huomattavasti kuusnelosversiota vaikeampi ja näin menee yli Terisfani-ikäryhmältä.

Kyllähän Superman ihan siedettävä on, mutta kun joskus tekisi mieli nähdä muitakin kuin "siedettäviä" pelejä. Kuusnelosversion helppous silti taannee pienempien teräsmiesten suosion.

Testattu: C-64, Amiga  
Grafiikka: 8  
Äänet: 8  
Kiinnostavuus: 7  
Yleisarvosana: \*\*  
Niperman — Man of Beer

## Urheilupeli

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams

# Supersports

Monta lajia sisältäviä urheilupelejä on tehty lukemattomia. Joskus juolahtaa mieleen, että lienevätkö peliyhtiöiden tietokoneet ylikuumenneet liiasta pelaamisesta, kun urheilupelien lajiyhdistelmät ovat niin outoja.

Outoja tai ei, Supersportsin viisi lajia ovat silti ihan kiva kokonaisuus, vaikkei mitään järkevää yhteistä nimittäjää edes derivoinnin kautta löydykään. Ensimmäisenä lajina on maaliammunnat, jossa sunnuntairambo räiskii haulikolla enemmän ja vähemmän liikkuvia maalitauluja. Välillä lentelevistä maaleista saa myös hyvin pisteitä. Toisena lajina on surmanhyppy tornista altaaseen.

Pisteitä saa rohkeudesta eli kuinka korkealta hyppää, tyylistä eli suoritetuista tempuista ja hypyn suoruudesta eli pystyykö pitämään varjonsa altaan kohdalla. Epäonnistuneet yrittäjät päätyvät K-kaupan lihatiskille.

Seuraavana lajina on laatanmurskaus, jossa aikarajan sisällä pitää iskeä sumopainijoiden pitelemiä laattoja mahdollisimman monta mahdollisimman vaikeilla liikkeillä kiinalaisiksi palapeleiksi. Sitten alkaakin jalkajousella ampuminen eri etäisyyksillä oleviin tauluihin. Tämä on pelin surkein laji, sillä jousi pitää virittää joystickia rämpyttämällä ja aikarajan vuoksi ei yleensä ehti ampua kaikkia nuolia.

Viimeisenä lajina on vedenalainen estera-  
ta, jossa sukelletaan radan läpi mahdolli-

simman nopeasti. Matkalla ei saa törmätä esteisiin eikä mereneläviin, mutta bonuksia saa keräämällä kultakolikoita ja uimalla renkaiden läpi. Välillä pitää käydä haukkaamassa lisää happea, jolloin vaarana on hullu vesiskootteristi.

Supersports on piristävää vaihtelua pelimaailman kloonien sekaan. Pelattavuus on mainio ja peliä koko ajan selostava kommentaattori yrittää olla jopa hauska. Jos koomista urheilupeliä etsii, niin tässä se on.

Testattu: C-64  
Grafiikka: 9  
Äänet: 8  
Kiinnostavuus: 9  
Yleisarvosana: \*\*  
Kai Becker



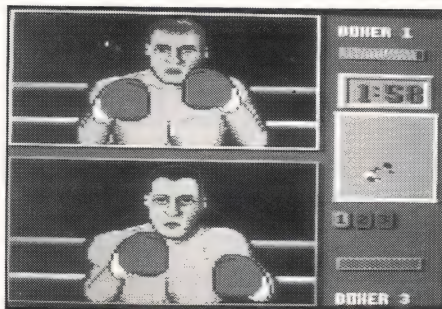
## Urheilupeli

Accolade

C-64

# T.K.O.

Onko maailmassa mitään hausempaa kuin katsella isoa raavasta miestä hakkaamassa tajua pois pieneltä koulutytöltä? Varmasti. Mutta siitä ei ole nyt kuitenkaan kysymys, vaan ihan rehdistä nyrkkeilystä kahden ammattilaisnyrkkeilijän välillä.



Pelkkä vilkaisu ruutuun päin pistää pikkukädet hakemaan joystickin käteen ja tempomaan käsillä olevan kaverin vastustajaksi. Kyllä skidit, T.K.O.:ssa saa veistää kaveria näköön niin paljon kuin sielu sietää, tietokoneen välityksellä tietenkin. Ruutu on jaettu kolmeen osaan. Yhdessä osassa on hakkaajien voimamittarit ja kehä kuvattuna ylhäältä päin, kaksi muuta osaa näyttävät nyrkkeilijät edestä päin.

Tietokonetta vastaan pelaaminen ei ole



kovinkaan hauskaa, koska se rontti on aivan liian hyvä, mutta kun kehään heitetään kaksi täysin pelille outoa sälliä, niin hupia piisaa tunteja. Valittavana on kahdestatoista nyrkkeilijästä, joilla kaikilla on eri taistelutyyli ja taidot. Molemmilta löytyy reippaat toisakymmentä eri lyöntiä ja kolme eri suojausasentoa.

Hupaisinta koko pelissä on se, että pelin

edistyessä iskujen tulokset näkyvät vastustajan, ja tietty omankin miehen, kasvoissa. Jos kesken pelin tulee nälkä, kannattaa valita kahden hengen peli ja pelata sitä yksin. Muutaman minuutin jälkeen vastustajan naama on yhtä veristä mössöä, minkä katselemisesta kyllä lähtee turhat ruokahalut. Jos kukkahattutädit eivät nosta kovaa meteliä pelin väkivaltaisuudesta, ihmettelen ko-

vasti. Lysti peli, mutta nyt pikkusiskon kimpuun.

<b>Testattu:</b>	<b>C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>8</b>
<b>Äänet:</b>	<b>7</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>9</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>****</b>
	<b>Petri Teittinen</b>

## Ampumapeli

Gremlin

C-64, ST, Amiga, PC, Spe, Ams

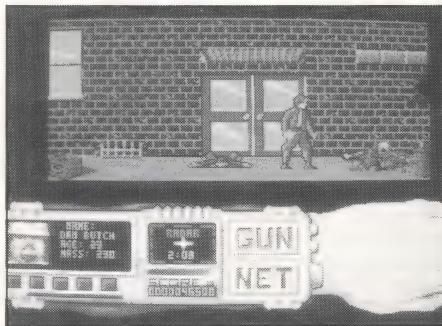
# Technocop

Technocop — osittain ajopeli, osittain ampumapeli, kokonaan amerikkalaisen Grey Matterin tekemä.

Tulevaisuus ei näytä kivalta. Teknologia jyrää pienen ihmisen, rikkaat tulevat rikkaammiksi, köyhät köyhemmiksi ja rikos rehoittaa kaduilla niin että pieni ihminen jyräytyy toiseenkin kertaan. Eipä ihme että poliiseillekin annetaan makeat urheiluautot, jotta joku tähän epäkiitolliseen ammattiin hakeutuisi. Tästä kertoo Technocop, poliisi, jonka varustukseen kuuluvat tietokonerannekello, rikostutka, kivääri ja Magnum 88. Ja tietenkin maailman paras ja nopein auto.

Pelin ensimmäinen osio käsittelee Technocopin ajelua hienolla autolla tyypillisessä Roadblasters-kloonissa. Mutta kun rikostutka alkaa piipittää, loppuu ajelu ja alkaa työ.

Kun poliisi poistuu autostaan rikollisen perään alkavat epäsosiaaliset ainekset käydä kimppuun veitsin ja pesäpallomailoin. Tällöin poliisi tyneästi ampuu heidät kappaleiksi veren ja sisälmysten roiskuessa. Onpa paikalla sivullisiakin, kuten iloisia pikkupo-



kia, joita ei saisi ampua, mutta joita "vahingossa" kyllä menee. Verkkoja pystyy käyttämään mikäli saalis täytyy saada hengissä kiinni. Moniruutuisissa rakennuksissa voi edetä hisseillä ja osaapa poliisi hienon vointinkin. Ison grafiikan miinuspuoli on lyhyt ensivaroitus roistoista eikä hitaasti ampuva lakimies pysty kompensoimaan.

Amiga-piirin etsivä Nirvi toteaa näin: "Ajoisuus on siististi toteutettu, muttei sen enempää kiehdo. Roiston kiinniottaminen sen sijaan huvitti suuresti, juuri epärehen- henkisestä otteestaan johtuen. Amiga-ver-

sion grafiikka ja animaatio on varsin hyvää, ja digitoidut efektit viihdyttävät. Technocopin reipas verinen väkivalta kohottaa pelin standardipelin yläpuolelle."

Mutta miten kuusnelosessa. Etsivä Olkkonen sanoo painokkaasti: "Pelin toteutus on ällistyttävä: voiko vuonna 1988 enää edes ajatella näin surkean yritelmän tekemistä? Gremlin näyttää jääneen junnaamaan paikoilleen: viisi vuotta sitten peli olisi taatusti ollut hitti, mutta kyllä minä ainakin vaadin jonkinlaista tasoa kalliilla hinnalla ostamaltani tuotteelta. Grafiikka on osittain siedettävääki, mutta tehosteet, musiikki ja pelattavuus ovat ehdottomasti nollassa. Varsinkin kasettiversiossa, joka latailee koko ajan jotain ja pyytää käyttäjää kelailemaan nauhaa edestakaisin. Yök."

Poliiseista ollaan monta mieltä, pelinäkin. Versiohan sen ratkaisee.

<b>Testattu:</b>	<b>Amiga, C-64</b>
<b>Grafiikka:</b>	<b>8, 6</b>
<b>Äänet:</b>	<b>8, 2</b>
<b>Kiinnostavuus:</b>	<b>7, 3</b>
<b>Yleisarvosana:</b>	<b>****</b>
	<b>C-mies Jori Olkkonen</b>
	<b>Nichnocop</b>

## Muut

Cinemaware

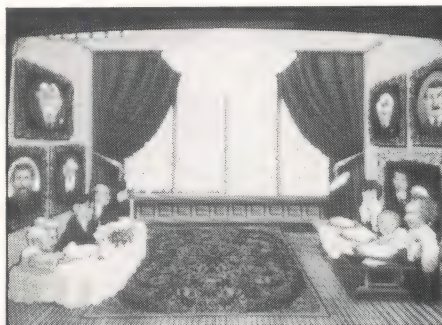
Amiga, ST, PC

# The Three Stooges

The Three Stooges on peli kaikille vanhan elokuvan ystäville. Peli pohjautuu nimittäin amerikkalaiseen samannimiseen komedia-sarjaan, joka meilläpäin on jäänyt tuntemattomaksi. Sarjojen ja pelin päähenkilöinä ovat Moe, Larry ja Curly, kolme toheloja mutta nokkelaa maalaistollia.

Pelin tapahtumat sijoittuvat Stoogevillen, pieneen maalaiskylään, jossa julma pankkiiri uhkaa häätää orpokodin lapset taivasalle vuokratien takia. Orpokodin johtajatar rouva Ma nyhkyttää parhaillaan rappusilla istuen, kun Moe, Larry ja Curly porhaltavat paikalle. Hyväsydämiset kaverukset saavat hankkia vuokraan tarvittavat 5000 dollaria. Suurisuisia kun ovat, lupaavat samalla hankkia rahat myös talon kunnostukseen. Tästä ihastuneena Ma lupaa tyttärensä pojille vaimoiksi. Mutta ensin on pelastettava orvot pankkiirin mielivallalta.

Kaverukset lähtevät kulkemaan pitkin Stoogevillen ainoaa katuja työtä etsien. Moella on kädessään kartta, mutta hän ei



pysty päättämään minne mennä seuraavaksi, sillä Larry ja Curly tappelvat ja häiritsevät. Aika ajoin Moen täytyy takoa järkeä veljensä kalloihin, jotta homma edistyisi. Kaveruksilla on vain 30 päivää aikaa kerätä 10000 dollaria ja vielä ylikin, että Ma'n tyttäret suostuisivat naimakauppoihin.

Pelin kaikki tilanteet perustuvat sarjojen sketseihin. Pelaajan ensimmäinen tehtävä on päättää Moen puolesta minne mennään seuraavaksi. Moen käsi liikkuu pitkin kylän karttaa ja pelaajan täytyy painaa fireä halua massaan kohdassa. Sitten kaverukset panevat hihat heilumaan ja painelevat sinne, minne Moen käsi osoittaa. Erilaisia vaih-

tohtoja on kaikkiaan 10. Rahankeruu tapahtuu tekemällä töitä sairaalassa tai ravintolassa, voittamalla tietokilpailuja, nyrkkeilymatseja ja leivänsyöntiotteluita. Kaverukset voivat myös löytää rahaa kadulta ja joko pitää tai palauttaa sen.

Sairaalassa täytyy kerätä pudonneita tavaroita. Stoogevillen sairaala on hulluja täynnä ja siksi kukaan työntekijä ei kestä siellä kauaa. Rahaa tulee jokaiselta sekunnilta, minkä kaverit työssään viihtyvät. Tilanne on kuvattu ylhäältäpäin. Kaverukset huitelevat pitkin sairaalan käytäviä ja nappaavat ilma- sa lenteleviä esineitä. Käytävillä liikkuu myös potilaita joita täytyy väistellä. Viidestä kumoonajetusta potilaasta kaverukset saavat potkut.

Ravintolassa tehtävänä on "tarjoilla" piirakoita asiakkaille. Tämä tapahtuu heittämällä piirakat päin asiakkaiden näköä. Asiakkaat puolestaan vastaavat samalla mitalla ja vuoden taistelu on valmis. Rahaa kaverukset saavat jokaiselta osuneelta piirakalta.

Nyrkkeilyottelun voi vain Curly voittaa, sillä hän tulee raivohulluksi kuullessaan kappaleen "Pop Goes the Weasel". Aarg, radio unohtui kotiin ja Larryn täytyy juosta lujaa hakemaan se ja ehtiä takaisin ennen viimeistä erää. Matkaa vaikeuttavat avonaiset



ulko-ovet, roskapöntöt ja katulamput, joihin Larry lyö tohkeissaan päänsä.

Tietokilpailun kaikki vastaukset löytyvät ohjekirjasta, ja hyvä niin, sillä supisuomalaiset tuskin tietäisivät Three Stoogesin historiasta. Aikaa kuitenkin on rajoitettua ja vastaukset pitää oppia ulkoa ennenpitkää.

Pelin teknisessä toteutuksessa ei ole minikäänlaista moittimista. Grafiikka ja animaatio on silmiä hivelevää. Mikään pelin osa ei ole hankala pelata tai väsyttävä katsoa. Pelin

lin varsinainen suolana ovat ääniefektit, jotka on samplattu todella hyvällä laulla. Pelaaja on monta kertaa katketa nauruun osuvan efektin sattuessa osuvaan kohtaan. Musiikiksi on valittu tunnelmaan hyvin sopivaa vanhaa elokuvamusiikkia, joka on vieläpä sovitettu ammattitaidolla.

Three Stoogesia on todella hauska pelata. Sääli vain, että peli on liian helppo kokeelle tikunvääntäjälle. Mutta ensimmäisiksi tietokonepeleiksi Three Stooges sopii var-

masti erittäin hyvin. Naurua ainakin piisaa!

<b>Testattu:</b>	Amiga
<b>Grafiikka:</b>	8
<b>Musiikki:</b>	10
<b>Efektit:</b>	10
<b>Pelattavuus:</b>	9
<b>Kiinnostavuus:</b>	7
<b>Yleisarvosana:</b>	***
	Jori Oikonen

## Ampumapeli

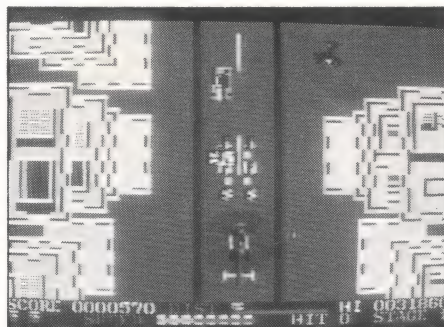
U.S. Gold

ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

# Thunder Blade

Afterburnerin pahin kilpailija on samoille markkinoille tunkeva Thunder Blade, joka on myös Segan kolikkopeli. Oikeudet peliin osti U.S. Gold ja pelin sponsorina toimii jälleen Pepsi.

Thunder Blade muistuttaa paljon Afterburneria, mutta eroaa siitä lähinnä dualistisen luonteensa vuoksi. Ensin kopteri lentää vertikaalisesti scrollaten rakennusten seassa tankkeja ja helikoptereita tuhoten. Thunder Blade voi vaihtaa lentokorkeuttaan, ja porkkanana onkin se, että helikopterisprite ei suurene ja pienene, vaan maasto tekee sen. Toinen osa on itse asiassa täsmälleen samaa toimintaa, mutta kuvattuna AB-tyyliin. Pääseepä UlkosproPELLi kuitenkin pujottelemaan rakennusten välistä.



Thunder Bladen käännös kuusneloseen on onnistunut Afterburneria paremmin. Eri-laiset graafiset efektit tietysti eivät vedä vertoja arcadekoneelle, mutta Thunder Bladesa on sen verran enemmän ideaa kuin Afterburnerissa, että jotain jää käteenkin. Mistään erinomaisen riemastuttavasta koke-

muksesta ei kuitenkaan voi puhua.

Mahtavat 16-bittiset ovat massiivinen pettymys. Grafiikka on näyttävän näköistä ja melkein esikuvansa nopeuksistakin, mutta ongelma on pelattavuus. Kun kopteri yrittää tulittaa, pysähtyy se tavallisesti kuin seinään. Ja kun yrittää nopeaa väistöliikettä, voi huoletta käydä kahvilla, nauttia pari porkkanaa kahvin päälle ja kun pikku hiljaa palailee takaisin niin saattaapa olla, että kopteri on silminkin havaittavasti liikkunut haluttuun suuntaan. Paska on paskaa vaikka siinä olisikin propellit.

<b>Testattu:</b>	C-64, ST, Amiga
<b>Grafiikka:</b>	7
<b>Äänet:</b>	6
<b>Kiinnostavuus:</b>	6
<b>Yleisarvosana:</b>	*
	Nirvi

## Toiminta- ja taitopeli

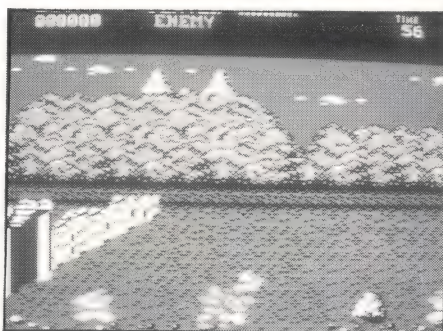
Go!

C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

# Tiger Road

Ruy Barbie Ohin avovelho Ruy Ken Oh haaveilee lapsiarmeijasta. Omista lapsista koostuvan armeijan valmistaminen veisi kuitenkin niin kauan aikaa, että laiskana miehenä herra Oh päättätkin varastella muksut ympäristöstä. Onneksi on olemassa sankareita, kuten Lee Wong, jonka lyhyen tähtäimen suunnitelmiin kuuluu hankkia lapset takaisin niiden alkuperäisille omistajille.

Lee Wong etenee horisontaalisesti ja poukkii pitkin palkkeja paukuttaen piikkiinjallaan pahat oliot parahultaisten pieniksi paloiksi. Osa olioista jättää jälkeensä lisäaseita ja energiaa palauttavia annoksia. Valitetta-



vasti näyttää olevan yksi lysti mitä asetta Wong käyttää, eroja niiden välillä kun ei ole.

Niin sankari kuin pahat pojatkin on yleensä ottaen animoitu ihan kivasti ja näyttävät-

kin kohtalaisen siedettäviltä, mutta mitään huippuunsa viritettyä grafiikkaa ei Tiikeritien penkereeltä löydy. Äänet ovat tavanomaisen tylsiä.

Tiger Road on ihan hyväksyttävä Ghost-sen Goblins -tyyppinen peli, jota pelailee sen pahemmin kyllästytymättä, muttei missään välissä sydän pelaamisen riemusta pakahtumaisillaan. Saavutus kai sekin Go:n yleinen taso huomioon ottaen, ja lause joka valitettavasti alkaa sopia peliin kuin peliin.

<b>Testattu:</b>	C-64
<b>Grafiikka:</b>	8
<b>Äänet:</b>	6
<b>Kiinnostavuus:</b>	7
<b>Yleisarvosana:</b>	**
	Niger Road

## Toimintaseikkailu

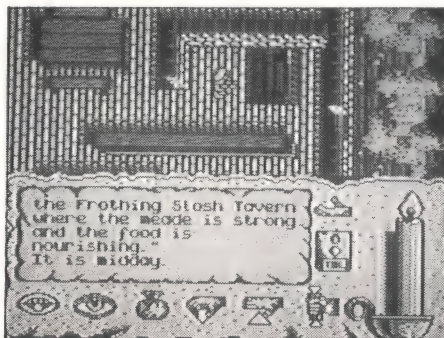
Origin Systems

C-64 (Amiga, ST PC, Ams ja Spe tulossa)

# Times of Lore

Albarethissa ei mene hyvin. Ylikuningas Valwyn on ollut hukassa jo parikymmentä vuotta ja onni maassa alkaa rapista. Pimeyden oliot ovat ryömineet koloistaan ja vaanivat kulkijoita. Rauha huutaa palauttaajaansa.

Times of Loressa yhdistyy toimintapelin helppous ja vauhti roolipelien monipuolisuuteen (ainakin osittain). Pelaaja etsii tulevai-



suuttaan laajassa Albarethin maassa, joka käsittää myös luolia ja vierailukelpoisia rakennuksia. Pelihaamon voi valita uljaasta ritarista, viehkeästä valkyriasta ja bonuksena vielä barbaarista Conan-lehden lukijoiden riemuksi.

Ohjailu sujuu joustavasti joystickilla ja erikoistoiminnot valitaan toimivalla ikonijärjestelmällä. Ikonit käsittävät kaikki perustoiminnot kuten kommunikoinnin, esinemanipulaation ja pelioptiot. Taistelu on hyvin yksinkertaista: firenappulan painalluksella sankari



joko huitaisee miekalla tai käyttää kantomatkan omaavaa asetta viittä perushirviötyyppiä vastaan. Onnistuneen tapon palkkiona voi olla kultaa, ruokaa tai taikaesineitä.

Times of Lore erottaa normaalista toimintaseikkailusta mahdollisuus (itseasiassa pakko) keskustella Albarethin muiden asukkaiden kanssa. Näppäimistöä ei tarvita kidutusta, sillä kommunikointi sujuu valikon avainsanallisten avulla, mutta on siitä huolimatta lähes Ultima-tasoista.

Teknisesti kuusnelosen Times of Lore on todella hiottu. Grafiikka on huippuluokkaa aina animointia myöten (jopa valkyrian anatomiset eroavuudet heilahtelevat kävellessä), ja peli on alkuesittelyjen jälkeen kerralla muistissa, mikä ilahduttaa kasettiaseman

omistajia. Ei mikään heikko saavutus, sillä pelialue on 50x100 ruutua täynnä yksityiskohtaista grafiikkaa ja grafiikan lisäksi pelissä on laaja juoni. Efektit ovat köykäisehköjä, mutta Galwayn musiikki paikkaa tämän puutteen.

Niin PC-kuin ST-versiotkin häviävät kuusneloselle. Scrollaus on kankeaa, ja paremmista grafiikkaominaisuuksista huolimatta merkittäviä eroja ei juuri ole. Muutenkin versiot ovat identtisiä.

Valittaa voi silti aina. Roolipelin eräs tärkeimmistä puolista eli pelihahmon kehittäminen on täysin unohtettu eikä pelissä ole varsinaista taikajärjestelmää. Times of Loren hyvät puolet silti painavat sen verran raskaammin vaaka, että moisen voi jättää

huomiotta. Tärkeintä on pelin sujuva kulminen.

Tarujen aika muistuttaa varsin paljon edesmennyt Amiga-klassikkoa Faery Tale. Mutta siinä missä Keijusatu oli tylsä ja itseään toistava on Times of Lore monipuolinen ja pystyy säilyttämään kiinnostavuutensa loppuun saakka. Onneksi jatko-osa on jo tulossa.

Testattu:	C-64, ST, PC
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****
	Nnirvi

## Toimintaseikkailu

Incentive

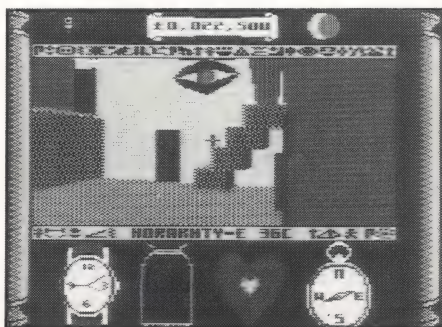
C-64, Spe, Ams (ST, Amiga, PC tulossa)

# Total Eclipse

Incentiven kehittelemä Freescape-tekniikkaa hyökseen käyttävät pelit ovat menneet näemmä hyvin kaupaksi, koska uusia yritelmiä tulee kaupan jatkuvasti ja tällä kertaa jopa uusitulla Freescapella.

Total Eclipse on 1930-luvun Egyptiin sijoittuva toimintaseikkailu. Vuosituhansia sitten auringonjumala Ran ylipappi langetti kirouksen, jonka mukaan mikä tahansa esine, joka estää auringonsäteiden pääsyn Ran pyhäkköön, räjähtää kappaleiksi. Kaikki on mennyt sen jälkeen ihan kivasti, mitä nyt pari pilveä, lintua ja lentokonetta on hukanut itsensä Egyptin taivaalla.

26. lokakuuta 1930 alueelle on kuitenkin tulossa auringonpimennys, ja Kuun räjähtämisellä olisi melkoiset sivuvaikutukset myös Maan päällä niinkuin taivaissa. Pelaaja on kirouksen voimaan uskova egyptologi, jonka tehtävänä on löytää suuren pyramidin



huipulla oleva temppeli ja tuhota se ennen kuin auringonpimennys on täydellinen.

Peli on varsinainen kartturin unelma, sillä pyramidin kolmiulotteinen sisus on täynnä toinen toistaan epämääräisempiä kammioita sarkofageineen, portaineen, vesialtaineen, silmineen, katoavine ovineen ja muine pikku ylläreineen. Vain huolellisella kirjanpidolla pärjää, sillä peliin onnistuu eksymään todella helposti ilman toivoakaan ulospääsyä.

Pelkän huoneesta toiseen hiippailemisen lisäksi pelaajan on pidettävä huolta pelihahmon pulssista (sydänkohtaus uhkaa), vesipullostasta (janoon kuoleminen uhkaa), ajan kulumisesta (meteorisateeseen kuoleminen uhkaa) ja lompakosta (pitäisi kuulemma vielä rikastuakin). Joissakin huoneissa kulkee kapeita rampeja, joiden kautta joutuu tasapainottelemaan, siinä missä joitakin kohteita on paras ampua ensin ja kysellä vasta sitten.

Hyvästä ideasta huolimatta Total Eclipse on varsin yksitoinen peli. Kahdeksanbittisellä koneella toteutettu kolmiulotteinen grafiikka on turhauttavan hidasta, ja ainakin alikirjoittanut kyllästyy Freescape-graafiikkaan nopeasti. Kartoittamisesta pitävät toimintapeliin ystävät voivat pitää tästäkin. Minä en ihmeemmin.

Grafiikka:	8
Äänet:	5
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	***
	Jyrki J. J. Kasvi

## Strategia

Rainbird

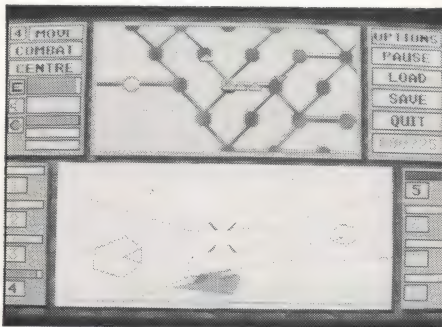
Amiga, ST, PC

# Tracker

Amigan Trackerin mukana tuleva krääsäkasa on mittav. Konekohtainen näppäimistö-kortti, A3-juliste seinälle liimattavaksi, lyhyt James Follettin novelli kertoo taustatarinan ja ohjekirja tukee juonta miellyttävästi.

Rakennettiinpa kerran Egronin planeetalle armeijan harjoitusradaksi valtava käytäväverkko, jota hallitsemaan asetettiin sen keskelle massiivinen tietokone apunaan droidiarmeija. Egronin sotilaat lentelivät kiitureillaan pitkin käytäviä koettaen päästä labyrintin keskusta tuhoamaan keskustietokoneen ja harjoittaen taitojaan helmitaulun jälkeläisen droideja vastaan.

Muutaman vuosisadan vierähdettyä harjoitteluareena kävi tarpeettomaksi, mutta radan saneeraus ei sopinutkaan tietokoneelle, joka ohjelmansa mukaan suojeli itseään. Kun tuhoamisyritykset kilpistyivät tekoälyn voittamattomuuteen, jäi rata rauhaan siihen



asti kunnes sitä keksittiin käyttää pääosassa TV-showssa, jossa toiveikkaat sankariehdokkaat pyrkivät maineeseen ja kuuluisuuteen yrittämällä tuhota keskustietokoneen. Hän mennessä nämä yritykset ovat tietysti aina päättyneet onnettoman kilpailijan hajoamiseen atomeiksi, mutta mikäänhan ei estä pelaajaa yrittämästä.

Pelaajan käytössä on kuusi liituria ja lasti

plasma-ammuksia, joiden avulla homma pitää hoitaa kotiin. Käytännössä tavoitteeseen tulee edetä vaihteittain tuhoamalla ensin tarpeeksi viestilinkkejä ja -keskuksia ja keräämällä jäljelle jäävät kvarkki- ja neutronipommit. Vasta viimeksimainituilla on mahdollista läjyttää keskustietokone autuaampaan muistiavaruuteen. Rakkine yrittää tietenkin puolustautua cycloideillaan sitä paremmin mitä lähemmäksi pelaaja onnistuu pääsemään ja käyttää tekoälyään häikäilemättä hyväkseen.

Arkkitietuuriltaan käytäväverkko on kuusikulmainen ja sen keskukseen pääseminen ei ole mikään helppo tehtävä. Apuna pelaajalla on autopilotti, zoomattava kartta ja sekä lyhyen- että pitkän matkan skannerit. Kaikkia kuutta alusta voi liikutella autopilotin avulla yhtä aikaa. Mikäli jokin liituri kohtaa vihollisen, voi siirtyä taistelumoodiin ohjaamaan kyseistä alusta. Taistelu pitää suorittaa itse, mutta se onkin sitten oikeastaan ainoa toimintapelaajaa kiinnostava



osuus Trackerissa. Muutoin pitkin käytäviä lentely on aika kyllästyttävää puuhaa ja sitä paitsi alus ohjautuu tahmeasti.

Ikävä kyllä kolmiulotteisen grafiikan toiminta ei ole koneen huomioon ottaen mitään erinomaisen nopeaa, ja muutenkaan ei Tracker vakuuta toimintapelinä. Pikemminkin se on eräänlainen sotapeli keinoälyä vastaan, ja lienee tarkoitettu viehättämään toiminnasta pitäviä strategiapeliä ystäviä.

Peruskuvio on Trackerissa hyvä, mutta lopputulosta pilaa ehkä hieman liian ylimalkainen toimintaosuus. Ääntelyt pelissä ovat muuten mitänsanomattomat. Toteutuksen jääminen hieman vajaaksi laskee Trackerin pisteitä, aineksia todelliseksi hittipeliksi olisi varmasti ollut.

Atari ST -versio on totuttuun tapaan nopeampi, mutta äänet ovat heikommat. Muuten peli on identtinen. Positiivisena

piirteenä on, että ST-Trackeria voi pelata myös mustavalkonäytöllä.

**Testattu:** Amiga, ST  
**Grafiikka:** 7  
**Äänet:** 6  
**Kiinnostavuus:** 9  
**Yleisarvosana:** \*\*\*  
**Pasi Hytönen**

## Urheilupeli

Microillusions

Amiga

# Turbo

Nimikin sen kertoo: kyseessä on taas autolupeli. Erona lukuisiin vastaaviin voi Turbos- sa normaaliin Microillusions-tyyliin valita yksin- ja kaksinpelin sekä modeemin välityksellä pelaamisen.

Lähtövalojen vaihduttua vihreiksi kisa alkaa. Tarkoitus on kaahata maaliin alle yhdeksänkymmenen sekuntin samalla tuhoten muita tielläliikkuja. Peli on kuvattu ylhäältäpäin, reitin kulkiessa läpi kaupungin, myöhemmin ohii kallioiden ja muun maa-

seudun. Kaksinpelissä pelaajat näkyvät omilla pikku ruuduissaan ja voivat ajeskella toisistaan riippumatta. Ruudussa näkyy myös kartta, joka osoittaa pelaajien sijainnin. Tieltä voi kerätä autoonsa lisävarusteita ja etenkin aseistusta, joka helpottaa kilpailijoiden vähentämistä. Tietysti vihollisautotkin yrittävät parhaansa mukaan saada pelaajan räjähtämään tuhansiksi pieniksi kappaleiksi. Omaperäistä, vai mitä?

Jos juoni ei ole hyvä olisi toteutuksen parasta olla loistava. Mutta kun ei ole. Tie scrollaa nykyä, ja autot näyttävät samoilta kuin kolikkopeleissä noin sataviisikymmentä vuotta sitten. Muutenkin grafiikka on melkoisen yksinkertaista. Äänetkin ovat vain ta-

vallisia räjähdysä ja muuta sellaista. Tylsää. Kaiken lisäksi vauhtia pitää hiljentää vähän väliä tien poikki kulkevien junaratojen takia. Junat kulkevat noin kolmen sekunnin välein.

Peli on siis epäonnistunut varsin lajakaasti. Microillusionilta ei Faery Talen jälkeen ole tullut yhtään todella hyvää peliä, joten toivotaan, että tuleva roolipeli "Land of Legends" parantaa tilannetta.

**Testattu:** Amiga  
**Grafiikka:** 6  
**Äänet:** 7  
**Kiinnostavuus:** 6  
**Yleisarvosana:** \*\*  
**Antti Litmanen**

## Urheilupeli

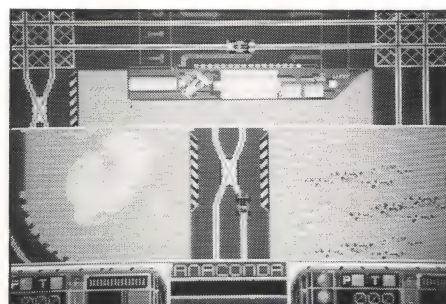
Microdeal

Amiga

# Turbo Trax

Turbo Trax on paras näkemäni kilpa-autolupeli. Siinä kirkastuu syvälinen vaan niin harvinainen oivallus: "Simuloidaan sellaista, mihin mikron resurssit riittävät!" Autoradalla ajamisen simulointi on paljon helpompaa kuin oikean ohjauspyörän takana istumisen mielikuvan synnyttäminen. Ian Murray-Watson ja Martin Kenwright ovat tehneet lähes täydellisen ajosimulaattorin, joka on parempi kuin esikuvana olleet koottavat sähköautoradat.

Kilparata kootaan ihka oikeannäköisistä palikoista, joissa juoksevat sähkökiskot keskellä. Näistä sähkökipunat leiskuvat, kun autot eivät tasaisesti kulje. Traxin mukana tulee viisi valmista rataa ja lisää voi rakennella itse kukin kykijensä mukaan. Pelivaihtoehtoja on kolme: aika-ajo, kilpa-ajo mikron kanssa ja ottelu toisen pelaajan kanssa. Kahden pelaajan ajoissa kuvaruutu puolite-



taan vaakasuunnassa, mikron kanssa hösätesä voi käyttää koko näyttöä oman radan esittämiseen.

Ajaminen on todellinen nautinto. Ajokki käyttäytyy juuri niin kuin sähköauton bittitodellisuuden tuleekin. Autoa ei tarvitse hakea pitkin nurkkia ulosajon yhteydessä, napinpainallus riittää kääntämään auton oikein päin radalle. Joystickin ominaisuuksilla on

tavallista enemmän vaikutusta ajosuoritukseen, jonka vaikeusastetta voi säädellä miehen määrin.

Auton ja renkaiden kunnon kuin myös menoveden riittävyttä on helppo seurata ja varautua ajoissa varikkokäyntiin. Tämä ja määrällä radalla ajaminen ovat eräitä ominaisuuksia, joita esikuvista ei löydy. Turbo Trax on niin hyvä peli, että vielä ei osaa kaivata edes parempaa grafiikkaa tai tuhdimpia äänitehosteita. Vuoden parhaan autopelin paikalta Turbo Traxin pystyy varmimmin syrjäyttämään vielä viimeistellympi autoratasisimulaatio.

**Grafiikka:** 9  
**Äänet:** 7  
**Pelijaatus:** 10  
**Pelattavuus:** 10  
**Yleisarvosana:** \*\*\*\*  
**Markku Alanen**

## Urheilupeli

Cinemaware

Amiga

# TV Sports Football

Cinemaware yrittää vaihteeksi sille oudolla urheilupelien saralla saavuttaa mainetta ja kunniaa. Heti kättelyssä voidaan sanoa, että TVSF pesee ainakin pelattavuudessa kaikki Cinemawaren aikaisemmat pelit. Lupaavalta kuulostaa se, että TV Sports -sarjaan on

myöhemmin tulossa uusia pelejä, jotka käsittelevät amerikkalaisten suosituimpia urheilulajeja.

Niille, joille amerikkalainen jalkapallo on outo laji, kerrottakoon että tavoitteena on kuljettaa siannahasta veivattu soikio vastustajan maalialueelle. Onnistuneen kuljetuksen jälkeen saa mahdollisuuden yrittää lisäpistettä, jonka saa potkaisemalla soikion maalintapaiseen kyhäelmään.

Pelaajat yrittävät soikiota pois sen kuljettajalta yksinkertaisesti runnomalla tämän maahan. Tämän estämiseksi valmentajan on valittava juuri oikeat hyökkäys- ja puolustusstrategiat. Lisäksi pallon kuljettajan on oltava nopea, älykäs ja vahva välttääkseen liiat lähentely-yritykset.

TVSF:ssä pelaaja toimii sekä valmentajana että pallon kuljettajana, eli aktiona riittää. Ilman käsikirjan lukemista ja jonkin-



moista taustatietoa ei pelaamisesta kyllä tule yhtään mitään. Onneksi mukana tuleva käsikirja on ajan tasalla ja tyhmempiäkin oppii pelin kikat nopeasti. Valitettavasti vain käsikirja on normaaliin tapaan englanninkielinen.

TVSF on normaaliin Cinemawaren tapaan loistavasti varustettu upealla grafiikalla ja äänellä. Myös se, mikä yhtiön peleistä yleensä puuttuu, eli pelattavuus, on löytänyt tiensä mukaan. Näillä avuilla TVSF:ia ei voi muuta kuin suositella.



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****
	Petri Teittinen

## Ampumapeli

Ocean

C-64, Spe, Ams

# Typhoon

Jälleen yksi grafiikalla ratsastava kolikkopeli yrittää selviytyä kuusnelosessa. Tällä kertaa on uhrina Konamin Afterburner-1942-cocktail Typhoon.

Peli koostuu kahdesta osiosta, joista ensimmäisessä lennetään pilvien läpi F-14-hävittäjällä afterburneriaanisissa tunnelmissa. Näkymä on suoraa koneen takaa. F-14 syöksyy läpi vastaantulevien vihollishävittäjien ja ohjuspilvien, kunnes näkyy taisteluläpää. Tämän jälkeen hävittäjää lasketaan alas päin narun varassa muutaman metrin askelein antaen aseiden laulaa, kunnes ohjuksia



sylkevää alusta ei enää ole.

Tämän uroteon jälkeen lennelläänkin klassisesti alhaalta ylöspäin yhtäkkiä heli-

kopteriksi muuttuneessa taisteluvälineessä. Lisäaseita keräillään ja vastaan tulijoita ammuskellaan, ihan niin kuin tuhannessa pelissä tätä ennen ja tuhansissa tämän jälkeen.

Typhoon on Imaginen nykytyylin mukaisesti hyvin siististi tehty (varsinkin ykkösosan eteenpäinvyöryvät fraktaalipilvet olivat kivoja), mutta mitään uutta ei Typhoonista löydy. Ihan kiva peli, muttei missään suhteessa erikoinen ja lienee lähinnä tarkoitettu syömään Afterburnerin markkinoita.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**
	Nnirvi

## Strategiapeli

SSI

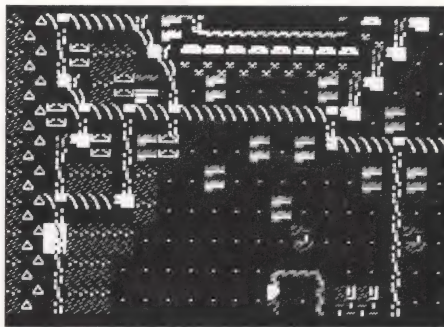
C-64/128

# Typhoon of Steel

Vaatimattomuus kaunistaa. SSI:n uusia strategiapeliä ei voi ainakaan vaatimattomaksi väittää, kaunis se on silti.

Typhoon of Steel nielee kaikkiaan neljä levynpuolta sisältäen taisteluja kaikilta toisen maailmansodan tantereilta, eli Euroopasta, Tyyneltä mereltä, Afrikasta ja Aasiasta. Kotelossa kehutaan sen sisältävän yli 220 erilaista asetusta ja kaiken huipuksi on mahdollista kasata omia skenaarioita, jos entiset eivät anna "kylliksi haastetta".

Ensimmäisellä silmäyksellä TOS näyttää järkyttävältä rykelmältä yksittäisiä tankkeja, kk-ryhmiä, joukkueita, heittämiä ja muita miesten leluja, puhumattakaan varsin sekavalta näyttävästä näppäinvalikoimasta. TOSin vahva puoli onkin uuden pelaajan pään totaalinen sekoittaminen kaikilla ominaisuuksilla ja näppäimillä, joilla toimintaa halitaan. Jopa Shiloh jää jälkeen monipuolisuudessa ja vaikeudessa. Sananlasku toteaa "vaikeudet on tehty voitettaviksi" ja näin on — kovasti yrittämällä TOSia oppii pelamaan ja ymmärtämään kaiken tarkoituk-



sen.

Pelin yleinen hallinta ja kokonaistilanteen pitäminen käsissä vaatii poikkeuksellisen paljon henkisiä voimavaroja, koska pelialue on yleensä suuri. Esimerkiksi Normandian maihinnousu -skenaariossa karttaruutu on valtava, suurempi kuin missään muussa pelaamassani strategiapelissä. Mittakaava heittää muutenkin pahan kerran, sillä yksiköt ovat vain muutamien miesten kokoisia ja niin heittimet, tankit kuin kk-ryhmätkin ovat kukin oma yksikkönsä.

Komentosuhteet TOSissa ovat melko monimutkaiset, mutta äärimmäisen realisti-

set. Kukin yksikkö on alistettu oman päämajansa (HQ) alaiseksi, joka on puolestaan toisen HQ:n alainen, joka on taas oman HQ:nsa alainen. Kukin yksikkö voi saada käskyt vain oman HQ:nsa kautta, ja jos se on menetetty seuraa pieni hässäkkä...

SSI on tainnut haukkaista liian suuren palan Typhoon of Steelissä. Peli on äärimmäisen monipuolinen ja haastava, mutta samalla liian massiivinen pelattava. Pelialue on liian suuri käsiteltävä C-64:llä ja pelaaminen on h.i.d.a.s.t.a. Komentojen anto sentään sujuu nopeasti, kiitos hyvän järjestelmän, mutta niiden suorittamiseen kuluu liikaa aikaa. Mutta jos katsot olevasi tosi raskaan luokan strategisti, tässä paketissa ainakin riittää purtavaa.

Grafiikka:	8
Äänet:	7
Pelattavuus:	6
Kiinnostavuus:	10
Realismi:	10
Ohjeet:	9
Kokonaisuutena:	*****
	Jukka O. Kauppinen



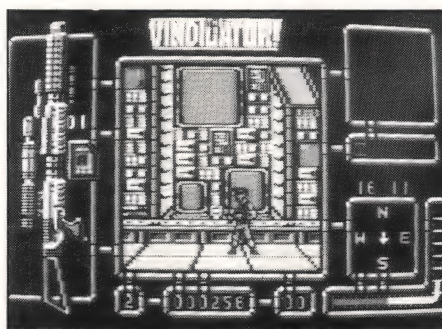
V



## Vindicator

Sanokaa "Hep" jos kuulostaa tutulta. Ihmiskunta on lähes tuhoutunut ulkoavaruudesta (hep) tulleiden hirviöiden ansiosta, ja (hep!) vain yksi mies (HEP) Vindicator, voi pelastaa maailman (HEP!)

Vindicator on avaruusooppera kolmessa näytöksessä. Osassa yksi Kostaja taistelee tiensä läpi neljän sokkelon. Päämääränä on löytää keino muukalaisten tietokonekeskusten tuhoamiseen. Tähä vaaditaan hissipasseja ja tunnussanat tietokoneeseen, kuten myös happipulloja ja tehokkaampia ammuksia. Happea lukuunottamatta tavarat löytyvät vain eliminoimalla kompleksin vartijat. Kun oikeaa tunnussanaa tarjotaan oikealle tietokoneelle, saa välipelin voittamalla yhden pomminkappaleen lopullista tihutyötä varten.



Osassa kaksi päästäänkin jo tuttuun ammuskeluun sen vertikaalisessa muodossa, kun Vindicator lentää ensin hävittäjällään, sitten ajeleejeepillään läpi vihollislaumojen päästäkseen Katakombiin, jossa lymyilee pääpaha Gog. Täysin odotettavasti kolmannessa osassa taistellaan klassiseen Green Beret -tyyliin tie läpi vihollislauman ja passi-

tetaan Gog huitin tuuttiin. Ihmiskunta voi jatkaa itsensä eliminoimista ilman ulkopuolista apua.

Ocean jatkaa huolellista työtään. Grafiikka ja äänet Vindicatorissa ovat ensiluokkaisia ja pelinäkään se ei ole hullumpi. Ensimmäinen osio tosin edustaa vihaamaani "Kartoita tai kuole" -tyyliä, lisääntibonukseksi sekava suunnistus identtisisissä käytävissä, joissa vaihtelevat ilmansuunnat pistävät pikku pää mullinmallin. Vindicator on ammatimainen tuote, joka perustuu niin tuttuun ja rakkaaseen pelityyppiin että sen kaiken järjen mukaan pitäisi vedota laajaan yleisöön. Lisäplussa tulee siitä, että Ocean on lyönyt mukaan aidot suomenkieliset ohjeet.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	* *
	Nnirvi

W



## Urheilupeli

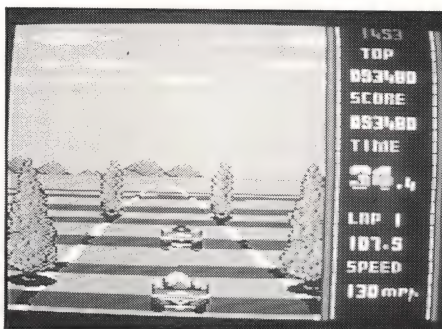
Ocean

C-64 (ST, Amiga, Spe, Ams tulossa)

## Wec Le Mans 24

Me kaikki muistanemme onnettoman kuusnelosversion Outrunista. No, aika kuluu ja tekniikka kehittyy. Konamin Wec Le Mans on kolikkopelinä ehkä jopa maailman suosituin, ja kuvaa nimensä mukaisesti Le Mansin 34 tunnin kisoja. Mukana on niin päiväkuin yöosuksiakin Outrunin kevyesti pesevillä grafiikoilla. Rata vaihtuu kolmen aikarajoitteisen kierroksen jälkeen.

Yllätys yllätys, kuusnelosen Wec Le Mans on niin helvetin huono, että tekisi mieli itkeä. Yritin ihan haasteen vuoksi löytää jotain positiivista, mutta jouduin antautumaan.



Vauhdin tunnetta tässä roskassa antaa klassinen harmaan raidoituksen käyttö. Kun hurja kilpuri kiittää maksimivarpilla tuleekin

eteen mainio efekti: raidat pysyvät osapuileen paikoillaan. Tien reunallakaan ei pahemmin liikettä ole maaston loistaessa poissaolollaan. Mutta kauhein on vielä kertonut: kun kammasta vääntää, liikkuu auto, ei tie, ja tämä tuhoaa viimeisenkin sitkeän illuusion autolla ajelusta. Kaiken lisäksi auto kiihtyykin kuin ketjuton mopo.

Kyllä huumoria maailmaan mahtuu, mutta Oceanin uusin vitsi ei kyllä huvittanut pätkäkään. Wec mun koneesta, Le Mans!

Testattu:	C-64
Grafiikka:	5
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	-
	Nnirvi

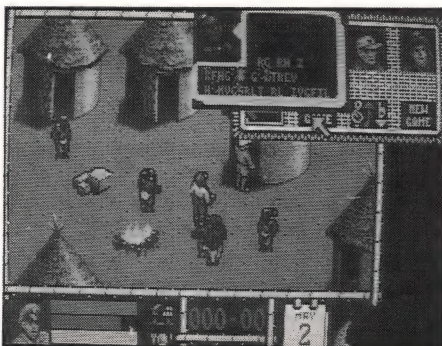
## Toimintaseikkailu

Ocean

ST, Spe (Amiga tulossa)

## Where Time Stood Still

"Räks ja poks!", sanoi lentokone laskeutuaan keskelle Tiibetin vuoriryhmää. Kun Lentäjä, Sankaritar, edellisen Poikaystävä ja Lihava Liikemies, sankarittaren isä, olivat karistaneet lentokoneen kappaleet vaatteistaan keksivät he jonkin olevan vialla. Hirmuliskot ovat tiettävästi kuolleet sukupuuttoon,



ja apinamiehietkin on yleensä piilotettu kapakoiden narikoihin. Ah, sivistys sivistys, siinä on päästävä!

Kiitettävä valikoima vaarallisia tilanteita odottaakin seikkailijoita ennen kuin ensimmäinen McDonalds näkyy. Pelaaja ohjaa nelihenken joukon yhtä jäsentä muiden seurassa johtajaa. Jos muuten hiljaa pysyvä aika jättää hänestä, siirtyy seuraava ohjaimiin. Mikäli ryhmän muut jäsenet joko kylästyvät pomon toimetuuteen tai eksyvät, alkavat he itsenäisesti hakeutua sivistyk-



seen. Esineitä käsitellään spacella esiin tulevasta valikosta, mutta mikään kätevä teksti ei kerro mitä toisinaan abstraktit pikseliröykkiö ovat esittävinään.

WTSS on omassa lajissaan erinomainen isometrinen seikkailupeli, jonka suurin vika on se, ettei se yritä tuoda genreen mitään uutta. Liian usein tallustellaan pitkin autoita maisemia ilman sen erikoisempaa tehtävää, ja silloin aika todella seisoo hiljaa. Jonkun verran rassaa myös tarve löytää ruokaa ja juomaa retkueelle, kun menustakin puuttuu optio lyödä lihoiksi ryhmän turhia jäseniä

Andien malliin.

Onnistunut ratkaisu WTSS:ssa on luopuminen kirjavista väreistä ja pelialueen soinnuttaminen harmaan eri sävyihin. Yhdistettynä hyvään animaatioon tulos näyttää ST:ssä mustavalkoiselta matka-TV:ltä (plus miinus pientä lioittelua). Spectrumissa värisävyt rajoittuvat kahteen, mutta muuten pelit ovat identtiset.

Tämäntyyppisiä pelejä ei pahemmin ST-Amigassa ole ollut, joten sikäli WTSS on tervetullut, varsinkin kun se on siitä parhaimmasta päästä. Megakoneiden jyrkäm-

män potkun voisi kuitenkin hyödyntää muutenkin kuin koreammalla grafiikalla, mutta samapa tuo.

<b>Testattu:</b>	ST, Spe
<b>Grafiikka:</b>	8
<b>Äänet:</b>	7
<b>Kiinnostavuus:</b>	8
<b>Yleisarvosana:</b>	*** Nnirvi

## Ampumapeli

Firebird

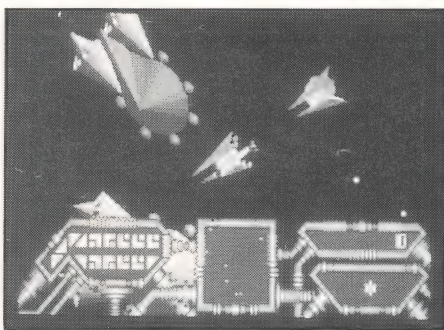
ST, Amiga (tulossa C-64, Spe, Ams)

# Whirligig

Teknofobian uhrien painajainen on totta: koneet ovat orjuttaneet ihmiskunnan. Maailmankaikkeus koostuu neljästä miljardista kentästä, joiden yhteisnimi on Eigen-avaruus. Tämän vaatimattoman määrän keskelle on kätkeyty viisi Täydellistä avaruutta, joissa ihmiskunnan vapaustaistelijan täytyy vierailla. Onneksi kohdekenttien numerot on annettu. Jokaisesta kentästä johtaa pois ainakin yksi, yleensä useampi avaruusportti, jotka toimivat risteysasemina.

Hävittäjä on aseistettu lämpöhakuisilla ohjuksilla ja chaffilla. Ohjukset ovat harvinaisen tyhmiä, sillä jos muuta sopivaa maalia ei löydy, lukittuvat ne pelaajan alukseen ja pof — jälleen yksi kymmenestä elämästä katoaa ajan ikuisuuteen kuin kynel sateeseen.

Ohjus-, chaff- ja polttoainetarastoja voi



täydentää siellä täällä sijaitsevilla tankkausasemilla. Kyllä kelpaa täydellä masulla terminoida vihollisaluksia ja installaatioita sekä välillä tarkkailla varastoja koreasta instrumenttipaneelist.

Whirligigin grafiikka on oikein näyttävää. Kaikki objektit on varjostettu valonlähteen mukaan ja liikkuvat pehmeästi. Vika on lähinnä siinä, että ne ovat liian suuria, joten

törmäminen viholliseen on hyvin yleinen tapa päättää päivänsä. Pelaaminen on leppoisaa: kun kone laskee uutta kenttää voi vaikka kiehauttaa kahvit ja katsoa pari hyvää elokuvaa.

Jos Viruksessa oli eksoottinen ohjaustapa niin Whirligig pääsee samaan. Aluksen kuljettaminen sinne minne haluaa vaatii pitkäläistä harjoittelua eikä siltikään ole helppoa.

Whirligig on sinänsä ihan mukava peli, mutta siitä tuntuu puuttuvan jotain. Kun graafisen koreuden kuorii pois paljastuu alta varsin yksinkertainen, mutta loppujen lopuksi epätydyttävä ammuskelupeli. Itse asiassa aika tylsä. Ja niitähän riittää muutenkin.

<b>Testattu:</b>	Amiga
<b>Grafiikka:</b>	9
<b>Äänet:</b>	8
<b>Kiinnostavuus:</b>	7
<b>Yleisarvosana:</b>	* Nnirvigig

## Roolipeli

Go!

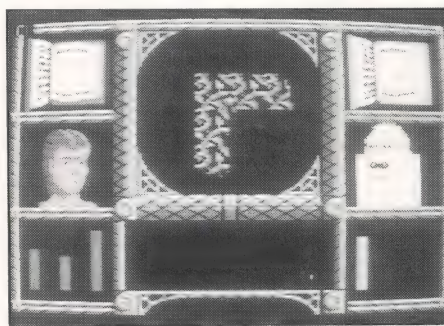
C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

# Wizard Warz

Muistanpa, kun nuorna miehenä jokainen kylän tenava haaveili mestarivelhon ammattista. Vain uraputken pimeä puoli eli taistelu entisten huippuvelhojen kanssa piti kyläseppän tuoreissa käsilleissä. Vuosisadat ovat vierineet, velhojen poissa muodista ja nähtävästi ainoa mahdollisuus muistella vanhoja on Wizard Warz.

Velhojen Sota jakautuu kolmeen osaan, jotka erilaisista tavoitteistaan huolimatta ovat samaa roskaa erilaisissa kansissa. Ensimmäisessä osassa tapetaan hirviöitä, joiden jälkeensä jättämät tavarat täytyy palauttaa oikeisiin kaupunkeihin. Toisessa osassa tapetaan hirviöitä, jotta saadaan vaadittavat tavarat kolmanteen erään. Siinä näytetään seitsemän muuta velhoa apureineen. Erilaisia hirviöitä on kolmisenkymmentä ja arsenaali koostuu massiivisesti yhdeksästä erilaisesta loitsusta. Näistä järeät neljä saa valita.

Velho liikkuu pienessä ympyränmuotoi-



sessä ruudunosassa, joka näyttää enemmän tai vähemmän ympäröivää maastoa, pelaajan voimien mukaan. Maastolla ei, vetä lukuunottamatta, ole vaikutusta liikkumiseen. Kun velho sitten joskus kohtaa jonkun hirviön, siirtyy taistelu erilliselle areenalle Archonin tyylillä. Ja sitten velhot mätäkivät toisiaan erilaisilla loitsuilla. Nähtävästi jotkut loitsut vaikuttavat paremmin toisiin hirviöihin kuin toiset.

Wizard Warz on ainakin toteutukseltaan omaperäinen peli, mutta mitähän se yrittää esittää? Pelaaminen on yhtä jännittävää kuin Sound Of Musicin katselu ilman valoja. "Peli joka vie fantasiaroolipelin askeleen pitemmälle." Verrattuna mihin? Pac-Maniin? Ehdinkin jo huolestua kun Go! julkaisi pari hyvää peliä, mutta nyt on taas palattu tutuille teille.

<b>Testattu:</b>	C-64, Amiga
<b>Grafiikka:</b>	7
<b>Äänet:</b>	6
<b>Kiinnostavuus:</b>	5
<b>Yleisarvosana:</b>	* Nnirvi





## Seikkailupeli

Lucasfilm

C-64, PC, Amiga

## Zak McKracken and Alien Mindbenders

Vuosi on 1997, ja maailma on entistä tyhmempi paikka. Eikä mikään ihme, sillä avaruuden muukalaiset ovat rakentaneet laitteen, joka hitaasti mutta varmasti tiputtaa maapallolaisten älykkyyssosamäärää (niin etä siinä selvisi sekkin sitten).

Vain yksi mies voi pelastaa maailman ja hän on Zak McKracken, roskalehden avustaja. Yksi mies vastaa kolmea naista Lucasfilmin mukaan, sillä Zakilla on apunaan Annie, Muinaisen Viisauden Yhdistyksen puheenjohtaja sekä Leslie ja Melissa, kaksi teinityttöä, joiden krediitteihin kuuluu muun muassa matka Marsiin muunnellulla pa-



kettivaunulla. Onpas originellia ja äääärettömän hauskaa...

Zak McKracken jatkaa Maniac Mansionin viitoittamaa polkua. Näppäimistöön ei tässä seikkailupelissä tarvitse koskea, sillä käytettävät komennot valitaan joystickilla ruudun alalaidalla olevasta valikosta hyödyntäen myös ruudun yläosassa olevaa toimintaruutua, jossa Zak animoi. Systeemistä on se etu, että ei tarvitse arvailla verbi-substantiivi-

yhdistelmiä kuten normaalissa tekstiseikkailussa. Elokuvamaista tunnelmaa luovat välillä esiintyvät animaatiot, jotka kuljettavat juonta eteenpäin.

Zak McKracken vilisee Hitch-hiker's Guide -tyyppistä huumoria lähes kyllästymiseen asti. Ehkä pelin suurin puute on kuitenkin se, että päin vastoin kuin edeltäjä Manic Mansion, se alkaa kaukaa itse seikkailun ulkopuolelta.

Zakia voi suositella Manic Mansionin ja Douglas Adamsin kirjojen ystäville ja itse asiassa muillekin, sillä se on kelpo seikkailu, joka tarjoaa aivan tarpeeksi sopivan tasoista päänvaivaa suurimmalle osalle seikkailun ystäväistä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Znik McNirvi

## Urheilupeli

EOA/Magic Bytes

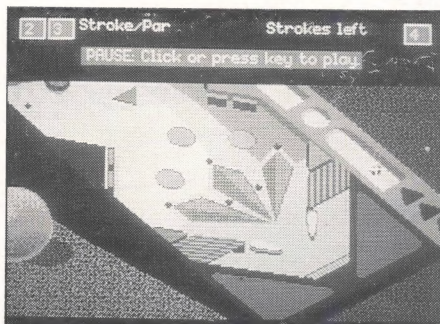
ST, Amiga, PC/ST, Amiga, C-64

## Zany Golf/Minigolf

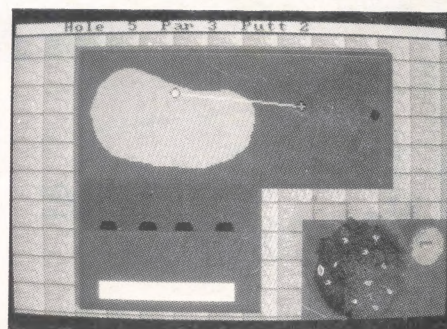
Minigolf — tuo kevään ja kesän hauska ajanviettotapa, jossa rautanuijat pakottavat pientä palloa synkkään kuoppaan. Nyt ei tarvitse nokkaa työntää ulkoilmaan, sillä kaksikin pelitaloa on vanginnut minigolfin magneettipinnalle.

Minigolfissa on kentät esitetty suoraan ylhäältä. Korkeuserot saa mieltää päässään, perspektiivi kun on hylätty eri värisävyyden hyväksi. Pallon liikkeellesaaminen ja kohdistaminen sujuu kuitenkin ihan mukavasti jopa joystickilla. Ratoja on parisenkymmentä ja peli noudattaa tuttuja minigolfin sääntöjä. Minigolfin pilaa kuitenkin lepsu ohjelmointi ja ratojen mielikuvituksettomuus. Pallo ponnahtelee luonnonlakien vastaisesti eikä mihinkään Leaderboardmaiseen realismiin yletä. Grafiikka ei ole muutenkaan mitenkään häikäisevää.

Zany Golfin ote on erilainen. Radat ovat graafisesti kauniita, täynnä animaatiota ja "hullunkurisia" keksintöjä kuten pomppivia



hampurilaisia. Pallon lyönti simuloi osuvasti aitoa minigolfia. Mutta sitten tulevatkin huonot uutiset. Ratoja on vain yhdeksän, ja sääntöjä on muutettu. Jokaisella radalla on par, joka ilmoittaa montako lyöntiä siihen keskimäärin saa mennä. Parin alittavat lyöntimäärät siirtyvät bonukseksi seuraaviin reikiin, mutta kun lyönnit loppuvat: raaka GAME OVER. Tämä karsii huomattavasti pelin käyttökelpoisuutta, ja pieni reikämäärä tiputtaa sinänsä erittäin ammattitaitoisesti tehdyn pelin kiinnostavuutta.



Minigolf livenä tuntuu olevan edelleenkin paras tapa tutustua tähän pikkupallopelien kuninkaaseen.

	Minigolf	Zany Golf
Testattu:	ST,	ST
Grafiikka:	7	9
Äänet:	7	8
Kiinnostavuus:	6	7
Yleisarvosana:	***	
	Nigolf Mininirvi	





## Ampumapeli

## 1943 — The Battle of Midway

Ensin oli 1942, sitten tuli 1943—One Year After ja nyt tuleekin vaihteeksi taas 1943, eikä voi kun kysyä että miksi?

Jälleen kohoaa P-38 hohtaville siivilleen ja tuhoaa Japanin ilmavoimat useampaan-kin kertaan matkatessaan kohti taistelulaiva Yamotoa. Kuusi salaista asetta voi poimia matkalla mukaan, mukana legendaarinen "POW". Edelleen voi tiukoista tilanteista paeta tekemällä tiukka silmukka. Tason lopu-hirviötä vastaa luonnollisesti joko sotaila-va tai isommanpuoleinen lentokone, jotka kummatkin ovat joka tapauksessa suojattu laivasaattueella.

Erona 1942:een ei P-48 leviä tulipallok-  
si

Gol



heti yhdestä osumasta, vaan vasta kun voi mamittari valahtaa nollaan. Yhtäaikainen kahden hengen peli on myös kuusneloses-sa mahdollista, mutta jostain syystä ei ST:sä.

Kuusnelosen grafiikka ei ole mitenkään

## C-64, ST, Spe, Ams (Amiga tulossa)

erikoista vaikka lentokoneet sellaisiksi tun-  
nistaakin. Törmäystarkistus vähän lipsuu,  
sillä spritet eivät tunnu tajuavan koska pitää  
kuolla. Erikoisen häiritsevältä näyttää tapa,  
jolla isommat lentokoneet on liimattu me-  
renpintaan. Firebirdin taidokkaan Flying  
tosi pettymys. Sharkin 1943:n hyityksen kokoiset  
lentokoneet näyttävät surkeilta, ja simppei  
grafiikka puuttuvine kaksinpelimahdollisuu-  
sineen ei innosta pelaamaan.

Sinänsä 1943 on ihan sujuva, mutta tur-  
han helppo (jopa minulle) ammuskelupeli,  
jota tuskin kannattaa liittää kenenkään ko-  
kelmiin.

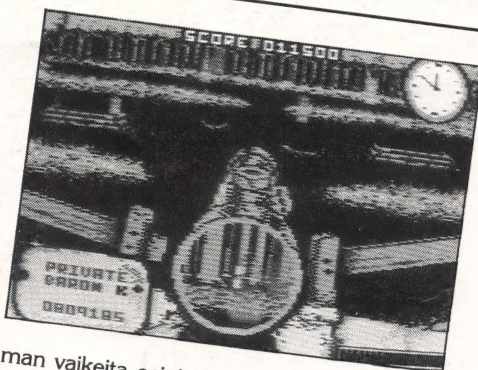
Testattu:  
Grafiikka:  
Äänet:  
Kiinnostavuus:  
Yleisarvosana:

C-64, ST  
7  
7  
7  
\*  
Nnirvi

## Urheilupeli

## 19 — Part One: Bootcamp

Cascade



man vaikeita osioita, jotka helposti aiheutta-  
vat vakavan pelikatkon.

Seuraavaksi annetaankin aseiden puhua.  
Radalla pomppii esiin epäilyttävästi hippien,  
feministien ja vihreiden näköisiä maalitaulu-  
ja, joiden keskellä olevaan pilkkaan täytyy  
osua. Tähtäyspiste näkyy kiväärin kiikaritoi-  
hästä. Tämä osio olisi muuten oikein arvailun  
varassa.

Sitten alokasknightlore tutustuukin jeepil-  
lä ajamiseen. Radalla olevat esineet jakautu-  
vat kolmeen luokkaan: bonuksiin, lievästi

## C-64, Spe, Ams

vahinkoon ja raskaaseen vahinkoon. Kun  
jeppi kärsii tarpeeksi vahinkoa, pysähtyy  
sen kulku. Osuus muistuttaa köyhän mie-  
hen Buggy Boyta, jonka suurin synti on  
heikko ohjaustuntuma.

Viimeisenä harrastetaan aseetonta lähi-  
taistelua koulutuskersantin kanssa. Tarkoi-  
tus on selvittää yhä pitemmiksi käyvästä eristä  
neljällä eri offensiivisella otteella. Reipas nyr-  
kinisku, terhakka pääpusku, reilu potku ja  
herrasmiesmäinen polvi nivusiin ovat alok-  
kaan käytössä.

Bootcamp onnistuu sikäli vangitsemaan  
armeijan hengen, että pelaaja huomaa  
usein miettivänsä miksi ihmeessä hän tekee  
tätä. Nineteen — Part 1: Bootcamp on sel-  
lainen keskitasoinen armeijadecathlon, joka  
ei sitä paitsi tarjoa kuin neljä lajia ja nekin  
täyteen hintaan. SA-INT tulee halvemmaksi  
ja on marginaalisesti hauskempaa.

Testattu:  
Grafiikka:  
Äänet:  
Kiinnostavuus:  
Yleisarvosana:

C-64  
7  
8  
6  
\*\*  
Res.alik. Nirvi

KOTOSALLA:

HEI KULTA, OLIKO  
TOISSA RANKKAA?

LOPPU TULEE!

LOPPU.





**Tartu vauhtikahvaan!**

Viisi, neljä, kolme, kaksi, yksi ... FIRE!  
KABOOM! Kohde poistettu. Seuraava:  
AUTOFIRE! BUTUTUM. Väistö ylös:  
YEAOOOURR! AUTOFIRE!  
Paras pitää tiukasti kiinni.

Commodoren maahantuojia PCI-DATA on testannut  
Sinulle neljä tosikovaa joystickia: Commodore  
VG-200, VG-250, VG-260 ja SWITCH JOY. Tulitus-  
painikkeet, tehokas automaattitulitus ja pitävät imu-  
kupit. Teknisesti etevät, vauhtipelit kestävät.

**Nopein ja tarkin voittaa.  
Valitse voittajan kahvat.  
PCI-DATAN testaamat.  
Kysy lähimmältä Commodore-kauppiaalta.**

Maahantuojia:

**Oy PCI-Data Ab**  
Silmukkatie 2, PL 148, 65101 Vaasa Puhelin (961) 113 611

**COMMODORE VG-200**  
OVH. 139,-

**SWITCH JOY**  
OVH. 140,-



**VG-250**  
OVH. 150,-



**VG-260**  
OVH. 120,-



**commodore**



# INFO

# TIETOKONEPELIENTEN MEGA-ALE

**Maan suurin pelimyyjä iskee jälleen! Ostimme yhdellä kertaa maahantuojaan varaston tyhjäksi. Nyt vaihtaa tietokonepelit omistajaa aivan poskettomin hinnoin. Älä osta sikaa säkissä, vaan valitse oma huippupelisi mm. näistä nimikkeistä:**

## commodore 64/128

	Kas.	
Gauntlet II .....	49,- <del>120,-</del>	
Out Run .....	49,- <del>120,-</del>	
California Games .....	49,- <del>120,-</del>	
Summer Olympiad -88 .....	49,- <del>120,-</del>	
		Disk.
Rambo III .....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>
Afterburner .....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>
Operation Wolf .....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>
Thunder Blade .....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>
Exploding Fist+ .....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>
The Games-Winter ed. ....	79,- <del>120,-</del>	129,- <del>175,-</del>



	Disk.
Thunderblade ...	195,- <del>290,-</del>
Out Run .....	195,- <del>290,-</del>
Ferrari	
Formula 1 .....	195,- <del>290,-</del>
Operation	
Wolf .....	195,- <del>290,-</del>
F-18	
Interceptor .....	195,- <del>290,-</del>

## LOAD IT-erikoiskasetti-asema

Load It, on mullistavalla säätömekanismilla varustettu erikoiskasetti-asema, jonka markkinoilletulon myötä vanhat nauhanvinguttimet joutavat museoon. Toimintaperiaatteeltaan Load It on sangen yksinkertainen: asetet latauksen aikana säätönupin ja led-valon avulla lukupäätkohdalleen ja homma toimii.

**Load it**  
erikois-  
kasetti-  
asema



(virallisella commodore-takuulla varustetut Load It-asetat myy yksinoikeudella Info)

**490,-**

**INFO-LIIKKEET** Alajärvi Alajärven Kirjakauppa Ky, (966) 2229. Alavus Alavuden Kirjakauppa Ky, (965) 121 77. Forssa Hietasen Kirjakauppa Oy, (916) 264 07. Heinola Heinolan Kirja-Otava (910) 527 87. Helsinki Helsingfors Info Center, (90) 642 877. Kehä-Info Oy, Kaarela, (90) 534 529. Kehä-Info Ky, Pihlajamäki, (90) 376 187. Kirjakievari, (90) 440 451. Runeberginkadun Kirja Oy, (90) 440 736. Sinfonia Korkeavuorenkadun Kirja, (90) 628 266. Hyvinkää Info Center Hyvinkää, (914) 112 50. Hämeenlinna Info Center Hämeenlinna, Hämeenlinnan Kirjakauppa Oy, (917) 121 717. Iisalmi Iisalmen Kirjakauppa Oy, (977) 247 77. Imatra Imatran Kirja-Otava, (954) 630 66. Vuoksen Kirjakauppa Oy, (954) 311 07. Joensuu Joki-Kirja Oy, (973) 122 330. Jyväskylä Jyväskylän Kirja-Otava (741) 614 550. Jämsä Jämsän Kirjakauppa Ky, (942) 2442. Järvenpää Info Järvenpää, Järvenpään Kirjakauppa Ky, (9698) 142 07, 215 84. Kemijärvi Kemijärven Kirjakauppa Oy, (9692) 130 26. Kerava Keravan Kirja-Info Oy, (90) 246 307. Kitee Kiteen Kirja-Info, (973) 412 144. Kokkola/Karleby Kokkolan Kirjakauppa Oy/Ab Gamlä Karleby Bokhandel, (968) 183 11. Kotka Kirja-Kotka, (952) 126 67. Kotkan Kirja-Otava, (952) 124 75. Karhulan Kirja-Otava, (952) 611 55. Kuhmo Kuhmon Kirjakauppa Ky, (986) 500 03. Kuopio Kuopion Kirja-Otava, (971) 116 611. Tietosektori, (971) 118 522. Kuusamo Koillis-Info Ky, (989) 143 91. Kuusankoski Kirjasavinen, (951) 482 72. Kurikka Kurikan Kirjakauppa Ky, (964) 503 220. Lahti Lahden Info Aleksi Oy, (918) 523 550. Lapua Herättäjän Kirjakauppa (964) 388 911. Lieksa Lieksan Kirjakauppa Oy, (975) 211 22. Lohja Lohjan Kirjakauppa Ky, (912) 241 50. Mikkeli Mikkelin Kirjakauppa Ky, (955) 164 208. Mynämäki Mynämäen Kirja- ja Paperikauppa Oy, (921) 707 018. Mänttä Mäntän Kirjakauppa Oy, (934) 479 00. Naantali Kirjakauppa Birgitta Ky, (921) 751 633. Oulu Pohjalainen Oy, (981) 224 133. Pieksämäki Perman Kirja, (958) 119 00. Pietarsaari/Jakobstad Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (967) 180 12. Pori Info Pori (939) 336 053. Porvoo/Borgå Porvoon Kirjakauppa Oy/Borgå Bokhandel Ab, (915) 146 341. Raisio Raision Kirja Ky, (921) 781 131. Rautjärvi Simpeleen Kirjakauppa Ky, (954) 711 13. Rauma Rauman Kirja-Aitta Ky, (938) 222 244. Riihimäki Riihimäen Kirjakauppa Ky, (914) 324 39. Rovaniemi Lapin Kansan Kirjakauppa, (960) 238 22. Salo Salon Kirja-Aitta, (924) 331 051. Savonlinna Savonlinnan Kirjakauppa Ky, (957) 218 58. Seinäjoki Seinäjoen Kirjakauppa Oy, (964) 131 242. Siilinjärvi Info Siilinjärvi, (971) 425 720. Sodankylä Keski-Lapin Kirja Oy, (9693) 213 40. Tampere Info Koskikeskus, Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, (931) 134 366. Tampereen Kirjakauppa Oy, (931) 128 380. Kirjasotka, (931) 362 44. Toijala Toijalan Kirja-Aitta, (937) 211 05. Tornio Tornion Kirjakauppa, (9698) 421 64. Turku Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, (921) 502 444. Tuusula Hyrylän Kehä-Info Ky, (90) 257 495. Uusikaupunki Kirja Vakka Ky, (922) 121 50. Vaasa/Vasa Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (961) 122 500. Valkeakoski Valkeakosken Kirjakeskus Oy, (937) 451 35. Vammala Tyrvään Kirjakauppa Oy, (932) 439 11. Vantaa Kehä-Info Ky, Martin laakso, (90) 892 496. Kehä-Info Oy, Hakunila, (90) 876 5259. Varkaus Varkauden Kirja-Otava, (972) 240 44. Ylöjärvi Info Ylöjärvi, Ylöjärven Kirjakauppa Ky, (931) 480 788. Äänekoski Äänekosken Kirjakauppa Leikman Ky, (945) 227 11.